
ИГРОМАНИЯ
ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР
ЖУРНАЛ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР
№10 (13) '98
ISSN 1560-2583
9 771560 258002
DUNE 2000
X-FILES: THE GAME
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX



УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина
Технический директор
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Тимофей Богомолов
Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакторы
Нина Рождественская
Дмитрий Бурковский
Литературный редактор
Людмила Катаева
Дизайнер
Андрей Михайлов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ирина Карпова (тел. 279 1662)
Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35 130)
Марина Круглова

ДЛЯ ПИСЕМ
109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

Здравствуйте, дорогие читатели!

К сожалению, в последнее время самым частоупотребимым словом стало слово «кризис», который не обошел стороной и «Игроманию».

В этом номере нет постера и диска. Более того, часть страниц журнала потеряла цвет. Что поделать – мы стараемся, чтобы журнал дошел до читателя по приемлемой цене.

Однако в вынужденном обесцвечивании части страниц есть и положительные стороны – это не только меньшая стоимость журнала, но и возможность разместить больший объем информации. Так в этом номере наконец-то появился давно обещанный Total Annihilation.

А постер и диск еще будут, обязательно будут – чуть только стабилизируется ситуация в стране, за нами не заржавеет.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

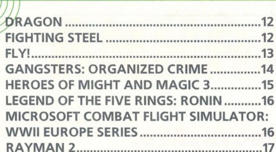
Отпечатано в типографии издательства «Пресса». Тираж 16.000.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ X-FILES (стр. 40)



СОДЕРЖАНИЕ





ЖДЕМ ИГРУ 12



ИГРАЕМ 24



ЛОМАЕМ 110

КОДЫ ДЛЯ PC

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION



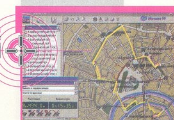
ВООРУЖАЕМСЯ 116

СОДЕРЖАНИЕ

ВАВИЛОН–5



МУЛЬТИМЕДИА



РАЗНОЕ

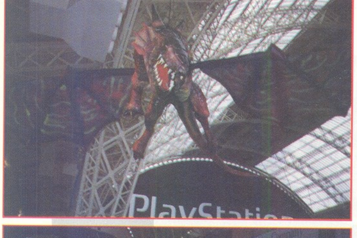


КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ СТР. 4

ECTS. ЗАПИСКИ НАБЛЮДАТЕЛЯ

Все любят выставки. Особенно – посещать их. Не везет лишь тем, кто принимает в них непосредственное участие. Вы только представьте: стенд открывается с целью общения с потенциальными деловыми партнерами и заключения выгодных контрактов, а на самом деле приходится весь день разъяснять все и вся обалдевшим посетителям и отвечать на вопросы вездесущих журналистов. Но, с другой стороны, это плата за всемирную известность и признание миллионов любителей компьютерных игр. Вот и мы решили внести свою лепту и загрузить представителей этих компаний очередной работой, заключавшейся в непосредственном общении с нами на прошедшей в Лондоне с 6 по 8 сентября выставке European Computer Trade Show '98, или просто ECTS.

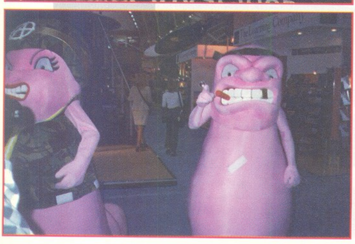
В принципе, во всем мире компьютерные выставки открываются практически каждую неделю. Причем изрядная их часть посвящена именно быстро развивающемуся рынку развлекательной продукции. Но всемирное признание получили, пожалуй, только два события: весенняя E3 и осенняя ECTS. И пусть вас не смущает то, что последняя выставка называется европейской. Конечно, в самом начале своего существования она задумывалась именно как британская альтернатива американской E3. Но со временем эта граница исчезла, и теперь и ту, и другую посещают представители практически всех стран, включая Корею, Японию и Австралию. А с этого года свой стенд здесь имеют и представители России («Акелла» на E3 и «Никита» на ECTS – молодцы, так держать!). Хотя, некоторое «разделение труда» между двумя крупнейшими событиями в мире игровой индустрии все же произошло. За последние годы устоялась четкая традиция: если на E3 новые игры представляются в качестве проектов и показываются впервые, то во время ECTS показывают уже практически законченные продукты, готовые выйти к самому пику рождественских продаж.

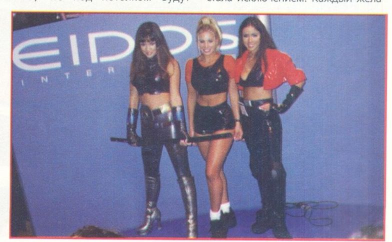


Если сравнивать две выставки, то первое впечатление будет следующим. Организаторы E3 больше всего подчеркивают размер торговых площадей, на которых проходит шоу (да, цифра в 35 футбольных полей действительно выглядит внушительно). А в ECTS больше всего поражает величие и, одновременно, полное отсутствие того консерватизма, который принято приписывать Британии. И в самом деле, мысль о том, во что превратили на дни проведения шоу самый старейший выставочный центр Старого света, Olympia, не оставляет в покое ни на минуту.

Вряд ли создатель этого величественного сооружения, закладывая первый камень в фундамент будущего центра, мог себе представить, что под потолком будут парить драконы, по залу – ходить всевозможные чудовища и огромные червяки, увешанные оружием, кто-то догадается установить в центральном зале настоящий танк, а с экранов будут смотреть зловещие физиономии чудовищ. Что ж, это уже наша эпоха и наш мир. Мир компьютерных развлечений. Вообще, складывалось полное ощущение присутствия на каком-то безумном балу у сатаны прямо по Булгакову. И в первую очередь это создавалось благодаря излюбленной на западе стилизации. То есть, если игра посвящена ужасам в готическом стиле, то на стенде обязательно будет присутствовать парочка раскроенных черепов. Если вас ожидает встреча с очередным маньяком-убийцей, то обязательно рядом с экраном будут лежать и орудия пыток. Если это симулятор бильярда, то обязательно будет стоять стол для игры в pool. Если игра посвящена войне, то никто не помешает разработчикам установить на своем стенде настоящий боевой танк. Если это очередной Tomb Raider, то появится сама Лара, если это Diablo II, то жди четырехрукой девицы, а если это просто Worms, то не удивляйся, внезапно наткнувшись на огромных червяков с ящиком динамита. Каждый более или менее уважающий себя издатель, собирающейся выпускать автосимулятор, считает долгом установить на своем стенде реальный спортивный автомобиль. И уж никто не может отказать себе в удовольствии пригласить на пресс-конференцию какую-нибудь знаменитую личность или просто фотомодель.

Любая подобная выставка представляет собой рай для любителей компьютерных игр. И ECTS не стала исключением. Каждый жела-





ющий мог «потрогать» любой из готовящихся продуктов, попробовать покрутить очередным рулем или джойстиком, поучаствовать в разнообразных конкурсах или просто набрать всевозможных сувениров. И никого не смущало достаточно строгое заявление организаторов о том, что на территорию выставки не допускаются лица моложе 18 лет и студенты, а также все те, кто напрямую не занят с игровым бизнесом. Поверьте мне, праздно шляющихся там людей было более чем достаточно. И, как всегда, каждый получил то, что он хотел: издатели – выгодные контракты, пресса – знакомства и общение с производителями, а посетители – просто возможность посмотреть и поиграть в столь ожидаемые игрушки. В общем, шоу удалось – читайте первую часть подробного отчета о его результатах уже в этом номере!

Разумеется, три дня выставки были не единственным событием, заслуживающим внимания. В воскресенье, 6 сентября, в помещении пресс-центра знаменитого футбольного клуба «Челси» состоялась церемония награждения номинантов на «Звезды», некий аналог «Оскаров» в компьютерной индустрии. Это событие было действительно похоже на то, что устраивает каждый год Академия киноискусств, не только тем, что были приглашены самые известные представители крупнейших компаний, но и тем, что ведущим был популярнейший в Великобритании комик Джек Ди.

Привожу полный список позиций и призеров:

Справочный и познавательный продукт года – Encarta '98, Microsoft

Лучшее компьютерное «железо» – 3Dfx Voodoo 2 Chipset, 3Dfx

Игра года (Япония) – Ultima Online, Electronic Arts

Игра года (Испания) – StarCraft, Blizzard Entertainment

Игра года (Италия) – Blade Runner, Virgin Interactive Entertainment

Игра года (Франция) – Fallout, Interplay

Игра года (Восточная Европа) – Quake II, Activision

Игра года (Бенилюкс) – Commandos: Behind Enemy Lines, Eidos

Игра года (Скандинавия) – Quake II, Activision

Игра года (Германия) – Jedi Knight: Dark Forces II, LucasArts

Бронзовая награда за достижения в области маркетинга – TOCA Touring Car Championship, Codemasters

Серебряная награда за достижения в области маркетинга – Goldeneye 007, Nintendo

Золотая награда за достижения в области маркетинга – Gran Turismo, Sony Computer Entertainment Europe

Лучшая игровая платформа – Sony PlayStation

Разработчик года – Rare

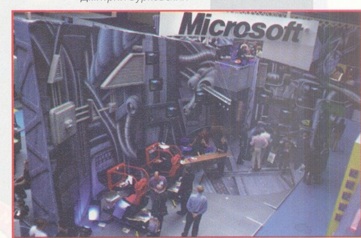
Издатель года – Nintendo

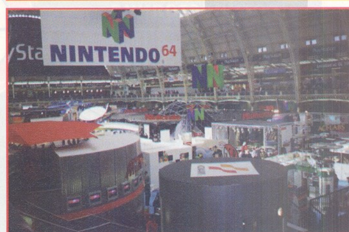
Лучшая игра года для телевизионных приставок – Goldeneye 007

Лучшая игра года для персональных компьютеров – StarCraft

В целом, именно подобных результатов и стоило ожидать, но и здесь можно отметить следующие довольно интересные особенности. Во-первых, победители в номинациях лучшей справочной программы и лучшего «железа» уже не меняются два года: Microsoft и 3Dfx уверенно держат пальму первенства на этих секторах рынка. Во-вторых, игрой года в Японии стала именно компьютерная игра. Хотя пристрастие жителей этой страны к ролевым играм известно всем, интересно именно то, что стиль Ultima абсолютно не соответствует типичной японской RPG. В-третьих, несмотря на то, что практически все первые места среди продуктов для игровых приставок получили проекты для Nintendo, приз за лучшую платформу присудили все же Sony PlayStation. В четвертых, Unreal присутствовал всего лишь в двух номинациях и, как результат, не получил ни одной «Звезды». И, наконец, опровергнув все прогнозы, StarCraft все-таки обошел Quake II и стал лучшей игрой года.

Дмитрий Бурковский









БЕРЛИНА
Противостояние
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
Вьюга в Пустыне
Третий Рим
Схватка
DOKA
www.doka.ru

ACCLAIM ENTERTAINMENT

Довольно внушительный стенд этого гиганта компьютерной индустрии был до отказа заполнен желающими увидеть и «потрогать» вторую часть знаменитого Turok, продолжения некогда (до выхода Unreal) самой красивой трехмерной стрелялки. Хотя большинство игроков ругает эту игру за излишнюю примитивность, предпочитая относить ее к жанру простых аркад. Видимо, именно поэтому Acclaim предпочитает позиционировать Turok 2: Seeds of Evil как «настоящий» 3D-action. Игра практически закончена и должна выйти в ноябре, так что уже сейчас можно было отметить весьма неплохую графику и так любимые Acclaim спецэффекты. В финальной версии обещается 25 видов оружия (из большинства уже можно было пострелять) и 30 разнообразных монстров (большинство которых, в свою очередь, можно было убить). Как всегда, обещается сверхразумный искусственный интеллект и потрясающие по своей продуманности и логичности уровни. Ну-ну.

Но и не одним Turok'ом жив Acclaim. «Родной брат» нашего индейца, ShadowMan, должен появиться на прилавках в начале следующего года. Игра представляет собой некое смешение бродилки, стрелялки, ролевика и квеста на базе классического «ужастика» в качестве сюжетной канвы. Причем, по заверениям разработчиков, ни один элемент не будет превалировать. Даже вполне возможно, что на первое место все-таки выйдет квест. Вот это будет действительно интересно, посмотрим, что у них получится.

Любителей покататься Acclaim тоже не обделила. Сразу две абсолютно разные «гоночные» игры (язык не поворачивается назвать их автосимуляторами) должны появиться к концу этого года. Extreme G2, продолжая тематику Forsaken, доверяет в управление игроку напичканный оружием и броней мотоцикл будущего и бросает его на трассу на растерзание таких же бедолаг. Вторая же игра, Re-Volt, впервые показанная широкой публике, представляет собой соревнования игрушечных радиоуправляемых машинок, которые отказались слушаться своих хозяев и устроили побег из магазина. Имея очень сильную (и стильную) графику, игра способна привлечь внимание не только фанатов MicroMachines, но и просто всех любителей сумасшедших гонок.

Также на стенде было представлено довольно большое количество проектов, что называется, на ранней стадии, а также огромное количество продуктов для игровых приставок. Из того, что заслуживало внимания, стоит отметить очередную стрелялку от третьего лица под весьма стандартным названием Bloodshot и трехмерную же стратегию/action Machines. Обе игры появятся ближе к середине следующего года, вот тогда мы к ним и вернемся. Если понадобится.

В целом, стенд неплохой и игры хорошие. Хотя народ все же ждет от Acclaim только второго Turok'a. Оно и понятно: дитя Tomb Raider'a, Quake'a и Phantasmagoria'и по имени ShadowMan выглядит пока еще очень странно. Вот Turok действительно неплох. Только хваленого сверхразумного искусственного интеллекта я так и не заметил...

ACTIVISION

Отказавшись по не совсем понятным причинам от организации стенда на ECTS, Activision все же устроила свою маленькую презентацию в одном из залов Royal Garden Hotel. И там, поверьте, было на что посмотреть и кроме практически обнаженных красоток, призванных рекламировать SiN.

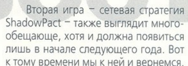
Во-первых, все ближе и ближе день выхода Heretic II – первой «нетипичной» игры, использующей «движок» от второго Quake. Отказавшись от безликого вида от первого лица, ребята из Raven сделали ставку на спецэффекты и разнообразия движений главного героя. Но самое интересное, что игра не стала напоминать очередной клон Tomb Raider'a. Наоборот, по стилю и духу она близка именно к первому Heretic. Конечно, многим отказ от «вида из глаз» может показаться неоправданным, но на самом деле игра больше приобретает, чем теряет от этого. И прекрасно выполненные «выстрелы» заклинаний – лучшее тому подтверждение, персонаж действительно становится «живым» и легко узнаваемым. В общем, с нетерпением ждем.

Во-вторых, Activision наконец-то перестала эксплуатировать свой многострадальный «движок» от второго MechWarrior (на базе которого вышло уже где-то около десятка различных продуктов) и представила на суд общественности свое новое детище: революционный (что достаточно близко к истине) «движок» под названием DarkSide. А если серьезно, то были продемонстрированы два проекта, использующие его. Первым из них является вторая часть достаточно популярного симулятора роботов Heavy Gear II. На этот раз движок оптимизирован именно на симуляции сражений «боевых костюмов» (вольный перевод battle suit), а не многотонных гигантов Mech. Игра планируется к выходу в конце ноября и на данный момент выглядит вполне неплохо. Что не радует, так это отказ разработчиков от динамически развивающейся кампании, мотивированный их нежеланием допустить ситуацию, чтобы игрок пропустил половину миссий в игре только из-за того, что генератор случайных чисел не выкинул их. Зато обещается «кооперативный» вариант многопользовательской игры, а также разнообразные «фичи» в одиночной. Что ж, как говорится, поживем – увидим. Что же касается другой игры, то это тоже сиквел, вторая часть «безумных-гонок-по-прериям-в-стиле-не-менее-безумного-Макса» под названием Interstate '82. На данный момент проект находится на слишком ранней стадии, и сказать что-либо конкретное об игре пока сложно. Конечно, Лас-Вегас выглядит очень даже неплохо, несмотря на то, что пока еще нет освещения и нормальных текстур на зданиях. Одно хорошо – выходить из машины уже можно. А в финальной игре будет возможность просто угнать любой свободный автомобиль – от многотонного грузовика до электромобильчика для перемещения по площадке для игры в гольф.

Если же вернуться к разговору о «движке», то о DarkSide можно поведать две новости: одну хорошую, другую – кому как. Как вы уже догадались, хорошая заключается в том, что «движок» действительно классный. Плохая же следующая – для всех игр, созданных на его основе, обязательно требуется графический ускоритель, причем разработчики рекомендуют 3Dfx Voodoo 2 или Riva TNT. Стоит задуматься.

Уладив конфликт с Microprose и лицензировав у последней название Civilization, Activision усиленно приступила к продолжению работ над своей версией «Цивилизации», Civilization: Call to Power. Что можно сказать об игре помимо того, что у нее отменная заставка (ее вы можете найти на нашем диске)? Пожалуй, что она все такая же походовая и плоская. И это и есть ее основное достоинство. Игра напоминает старую добрую «Цивилизацию» с добавлением некоторых новых возможностей, расширением дерева наук и увеличением временного отрезка до 3000 года. Оно и к лучшему. Здоровый консерватизм тоже иногда бывает полезен.

Так же были продемонстрированы несколько других не столь ожидаемых продуктов. Среди самых интересных выделялись action/adventure от третьего лица Beneath и попытка реанимиро-



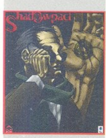
вать хит конца семидесятых, Asteroids. На этот раз никаких новомодных стратегических изысков не ожидается (как это сделали с BattleZone), а просто будет качественная трехмерная аркада с добротной графикой и звуком.

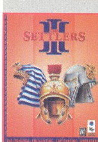
Обидно лишь, что ничего, кроме моделей, приглашенных для рекламы SiN'a, и старой демоверсии продемонстрировано не было. Да и выход игры отложен на ноябрь.

В целом, то, что показала Activision, мне понравилось. Особенно возможности DarkSide и игр, создаваемых на его основе. К тому же я, наконец, осознал, что вовремя вложил деньги в магическую железку со странным именем Voodoo 2, так как после ознакомления с проектами сложилось стойкое впечатление, что ни одна из ожидаемых игр (за исключением, пожалуй, только Civilization: CtP) просто не будет работать без ускорителя. А вообще, жаль, что практически все игрушки от Activision появятся лишь ближе к концу года. Жаль, что не мы не увидим ничего из серии MechWarrior на «движке» DarkSide. Жаль, что SiN, как всегда, задерживается. Жаль, что девушки, приглашенные для рекламы последнего, были приглашены именно для рекламы...

BIUE BYTE SOFTWARE

Одна из самых известных западноевропейских (и самая известная из германских) компаний отмечала на выставке свое десятилетие. И отметила очень неплохо. Вообще, Blue Byte никогда не выпускает много игр сразу, но уж если и создает продукт, то какой... Достаточно вспомнить Settlers, Battle Isle, Incubation, Extreme Assault и др. Вот и сейчас в разработке находятся лишь два проекта, но и они вызвали в прессе волну откликов. Во-первых, это третья часть знаменитых «Поселенцев». The Settlers II выглядит вполне законченным продуктом и очень сильно напоминает оригинал. Оно и к лучшему: именно этого хотят большинство фанатов (а их, по подсчетом самой Blue Byte, ни много ни мало: целый миллион). Собственно, ничего нового и не появится, просто будет все то же самое, но только больше и лучше. Судите сами, я приведу только цифры: 3 расы, по 40 типов строений для каждой, 150 различных персонажей, 40 000 кадров анимации, 30 уникальных героев, 5 типов военных и торговых кораблей и пр. Для каждой расы будет свой индивидуальный набор богов, наконец-то появится возможность детально планировать сражения. Что ж, совсем неплохо.





Вторая игра – сетевая стратегия ShadowPact – также выглядит многообещающе, хотя и должна появиться лишь в начале следующего года. Вот к тому времени мы к ней и вернемся.

Также можно отметить приобретение Blue Byte новой трехмерной технологии Myrun у достаточно известной в узком кругу компании KAiNAi. Что это означает? Надеюсь, то, что нас ждет второй Extreme Assault и Incubation. Первой же игрой, которая будет использовать данную технологию, станет нечто под названием Grimh, охарактеризовать жанр которой пока еще никто не решается.

Отличные игры, отличная компания, отличные ребята. Наши поздравления с юбилеем!

BRODERBUND EUROPE

Несмотря на финансовые трудности, компания все же представила на выставке творение своего подразделения Red Orb Entertainment: многообещающий Prince of Persia 3D. Только вот стенд был открыт исключительно для представителей прессы. На данной стадии игра выглядит очень даже неплохо и здорово напоминает по духу (не по графике!) своего предшественника, причем именно вторую часть. Более детально мы рассмотрим этот проект ближе к завершению, а пока штудируйте арабскую мифологию и проходите заново две первые части – в одном из ближайших номеров вас ждет конкурс по этой игре!

Могу сказать – мне игра понравилась.

CENDANT SOFTWARE

Еще один монстр, испытывающий в последнее время серьезные проблемы, которые могут даже повлечь продажу составляющих этой мегакорпорации, Blizzard и Sierra. Но не будем о грустном. На прошедшей выставке Cendant выглядел одной дружной командой. Остановлюсь подробнее на играх, которые они представляли.

Похоже, что Blizzard стал делать исключительно клоны своих же игрушек. По крайней мере, на выставке не было показано ничего нового, за исключением очередного набора дополнительных миссий к StarCraft под названием Blood Wars и второй части всенародно любимого Diablo. Относительно последнего можно сказать лишь то, что он больше, красивее и разнообразнее оригинала. Впрочем, этого и ждут миллионы фанатов, предвкушая наступление момента, когда они наконец-то смогут сразиться с врагами партиями по восемь человек через еще одно любимое детище Blizzard по имени Battle.net.

Как всегда, не обошлось и без демонстрации очередной стрелялки на базе «движка» от второго Quake, Half-Life. Причем выход игры опять был отложен. Все же интересно, кто первым сможет завершить свое творение на заданную тему: Sierra или Activision? Между тем, обе игры ожидаются в народе в равной степени, причем наверняка пальму первенства возьмет именно та команда, которая выпустит свой продукт раньше конкурента. И если в SiN привлекает реализм происходящего и закрученный сюжет, то Half-Life интересует прежде всего из-за огромного количества неигровых персонажей, живущих своей и жизнью, и того, что именно для Half-Life выйдет Team Fortress II, дальнейшее развитие сверхпопулярной в сети командной игры в Quake.

Похоже, что ни одной компании не удается удержать у себя лицензию на вселенную BattleTech. Вот и приходится тем, кто хочет сделать робосимулятор, либо приобретать права на что-нибудь менее популярное (Activision и Heavy Gear), либо создавать что-нибудь свое (Dynamix и Earth-Siege). Вот и создатели перового MechWarrior, компания Dynamix, похоже, остались недовольны результатами проделанной работы и решили создать нечто новое, волевым решением переименовав свою вселенную в Starsiege. Впрочем, это вряд ли поможет игре. Несмотря на многочисленные обещания и теплые отзывы в прессе (западной), сама игра впечатления на меня не произвела. Скорее, наоборот. Даже Mech-Warrior III выглядит более внушительно, не говоря уже о великолепном Heavy Gear II. И не в графике здесь дело, а в идее. Вряд ли какая-нибудь игровая вселенная может сравниться с BattleTech, а до уровня реализма и играбельности Heavy Gear II Starsiege все-таки не дотягивает. Совсем же по-другому выглядит следующая игра на эту тему под названием Starsiege Tribes, представляющая собой своеобразный тактический симулятор действия отряда особого назначения. Здесь уже появляется пересечение с Heavy Gear, так как все коммандос облачены в специальные боевые костюмы. Только сам процесс игры скорее напоминает некую смесь Terra Nova и Spec Ops. Или даже Incubation в реальном времени. Вполне неплохо.

Жанр космических симуляторов представляют только две игры, но обе уже успели наделать шума. Первый проект известен и раскручен благодаря популярности одноименного сери-

ала – Babylon 5. Пока еще мало что можно сказать об обещанной стратегической части, а вот на уровне симулятора игра уже смотрится очень даже неплохо, по качеству графики где-то между Descent: FreeSpace и Wing Commander: Prophecy. Второй же игрой, признанной самой многообещающей во время майской выставки E3 в Атланте, стала еще одна смесь «леталки» и стратегии в реальном времени под названием Homeworld. Похоже на то, что Академия компьютерных искусств была права, вручая этот приз. И графика, и действие, и управление – высочайшего качества. Ждать осталось недолго – всего каких-то полгода.

Но самое большое внимание этот стенд привлекал у поклонников ролевых и приключенческих игр – еще бы, широкой публике были представлены все четыре давно ожидаемых проекта. Все посетители могли вдоволь наиграться в такие потенциальные хиты, как Gabriel Knight 3, King Quest VIII, Return to Krondor и Quest of Glory V. К большому сожалению, рассказать о каждом из этих проектов в рамках данной статьи просто невозможно в силу весьма объективных причин, так что обещаю еще вернуться к этим замечательным играм.

Впрочем, несмотря на такое обилие квестов, не были обделены и поклонники стратегий и симуляторов. Для первых приятной новостью стало то, что работу над «строительной стратегией» Caesar III идут полным ходом. Вторых же наверняка порадует скорый выход авиасимуляторов Red Baron 3D и Sierra Pro Pilot '99, а так же автогонок класса Grand Tourism, Viper Racing.

Что же касается автомобильных соревнований, то без ложной скромности скажу: мне удалось стать единственным представителем России, одержавшем победу на одном из этапов Гран-при «Формулы-1». Причем сезона 1967 года. Нет, не подумайте, это не бред сумасшедшего старика – конечно, «Формула» была виртуальной. Просто Sierra, ради раскрутки своего очередного проекта, симулятора Grand Prix Legend, решила воссоздать на своем стенде один из этапов этих соревнований, запихнув пилотов в искусно воссозданные кокпиты болидов образца 1967, вложив в их руки руль (представляющий собой джойстик с обратной связью) и оставив один на один с трассой (точнее, с проекционным экраном) и соперниками. Несмотря на то, что «Формула» была виртуальной, соревнования были вполне реальными, с жестокой борьбой, веселым ведущим, сочувствующими болельщиками и обязательным шампанским победителю.

Один из самых посещаемых стендов. Оно и понятно – слишком много потенциально интересных проектов. «Счастье для всех, и пусть никто не уйдет обиженным», – как писали братья Стругацкие. И шампанское было отменным...

CODEMASTERS

Похоже, что создатели великих MicroMachines совсем обленились и решили не выпускать ничего, кроме автомобильных симуляторов. Единственными играми, которые компания собирается выпустить в этом году, являются два произведения на тему автогонок. Причем если первая игра является продолжением знаменитой TOCA Touring Cars и ничем, кроме улучшенной графики, от своего предшественника не выделяется, то вторая привлекла внимание даже грозной Microsoft, избравшей Colin McRae Rally в качестве базы для рекламы своего нового игрового приспособления – руля с обратной связью Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel. Как явствует из названия, в создании игры принимал ,участие сам Колин Мак-Рей и она посвящена ралли. Причем игра позиционируется именно как серьезный симулятор, и для этого есть все основания – физика движения автомобиля проработана на очень высоком уровне. Воссозданию атмосферы реальной гонки способствует высококачественная графика и звуковые эффекты.

Я тут подумал: может, оно и к лучшему, что Codemasters теперь занимается только гонками?

CRYO

Как заметил один мой знакомый, у этого самого известного французского издателя был самый маленький стенд при самом большом наборе интересных проектов. Что же, журнальную площадь тоже надо использовать с умом, поэтому я расскажу лишь о самых ожидаемых играх.

Конечно, коньком Cryo всегда оставались квесты, и сейчас эта французская компания не отходит от традиций, ведя работу над двумя крупными продуктами Ring и Forbidden City. Первая игра – это эпическое приключение, основанное на опере Рихарда Вагнера «Кольцо Нибелунгов» и иллюстрациях к ее сценической постановке руки Друйлетта. Вторая же бросает игрока в гущу интриг периода расцвета императорского Китая и представляет собой очередную энциклопедию, которые выходят из недр Cryo с завидным постоянством.

Две следующие игры так же уже успели получить в прессе свой отклик. Речь идет о стратегиях Saga (повествующей о нелегких буднях викингов и их врагов) и River World (основанной на фантастических мирах Филипа Д. Фармера).

Но несколько больший интерес вызвали другие проекты, впервые представленные публике. Scotland Yard, как и следует из названия, создана на основе старой настольной игры и посвящена поимке преступников (или спасению от полиции – это кому как нравится). Mankind представляет собой глобальную космическую стратегию, самое интересное в которой является то, что в нее (по заверениям Cryo) может одновременно играть неограниченное количество человек. Наиболее занимательным кажется последний проект под названием Deo Gratias, где игроку предлагают сыграть роль древнего бога и взять в свои руки бразды управления своим народом. Хотя это слишком похоже на Populous, но на самом деле принципы и цели этих двух игр кардинально разные. В Deo Gratias вы не только управляете своими людьми, но создаете сам мир и человека абсолютно с нуля, и только вы знаете, что у вас получится.



Хм-м... Cryo всегда делала замечательные квесты, может, и со стратегиями ее ждет такой же успех?

DISCRETE MONSTERS

Эта небольшая германская компания представила на выставке всего одну игру, зато какую! Великое приключение The Real Neverending Story! Да, это именно так: игра основана на знаменитом романе (который позже лег в основу фильма) Майкла Энде «Бесконечная История». Вообще, игра производит двойственное впечатление. С одной, стороны, великолепная графика (полностью трехмерная и моделируемая в реальном времени) и замечательный сюжет, а с другой – полное непонимания смысла игры, так как на обыкновенное приключение она непохожа, а для аркады слишком сложна. Но это всего лишь ранняя стадия, и будем надеяться, что столь замечательная идея не превратится в очередной Tomb Raider.

Странная игра, не менее странная компания. Сотрудники которой, между прочим, сами не знают, почему ее название пишется с маленькой буквы...

EIDOS INTERACTIVE

Да уж, ни один стенд не привлекал такое внимание публики, как этот. Еще бы, такие знаменитости были приглашены «раскручивать» очередные проекты. Это и Лиза Бойл в

качестве героини Daikatana, и Нелл Мак-Андрю в качестве самой мисс Крофт, и даже знаменитый ливерпульский нападающий Майкл Оуэн в качестве Майкла Оуэна.

Игр было представлено не меньше. Даже просто их перечисление займет слишком много времени и места, не говоря уже о том, чтобы подробно останавливаться на каждой. Конечно, были показаны и Tomb Raider III, и Daikatana, и Thief: The Dark Project, и Omikron: The Nomad Soul, и Gangsters: Organized Crime, и Revenant, и даже Anachronox. Но не меньшее внимание привлекли проекты, которые были представлены впервые, например, стратегия BraveHeart по знаменитому фильму с участием Мела Гибсона, где игроку предстоит возглавить войска, объединить разрозненные кланы и вернуть свободу Шотландии. Или WarZone 2100, выполненная в модном ныне жанре трехмерной стратегии в реальном времени. Также очень занимательным выглядит проект Urban Chaos, аркадная бродилка с видом от третьего лица, выделяющаяся на фоне многих полной свободой передвижения и абсолютной нелинейностью прохождения. Но наибольшее впечатление произвела игра Saboteur, являющаяся своеобразным римейком одноименной классической аркады для компьютеров ZX Spectrum и Commodore Amiga (для тех, кто помнит). На этот раз главный герой действует в полностью трехмерном мире, заполненном множеством противников и ловушек. Прекрасная графика дополняется грамотно выполненными сценами сражений, напоминающими больше Tekken или Virtua Fighter.В общем, каждый сможет найти себе игру по душе.

Двойственные впечатления. С одной стороны, слишком много хороших и интересных проектов. С другой – их действительно слишком много, чтобы было что-то запоминающееся. Разве что Saboteur... Но это, скорее всего, ностальгия по давно ушедшим временам дешевого пива и черно-белым игрушкам. Кстати, Майкл Оуэн оказался на стенде тоже не просто так. Не так давно с ним был подписан контракт, и теперь следующая спортивная игра от Eidos носит достаточно длинное и пафосное название Michael Owen's World League Soccer '99. Вот вроде бы и все. Ах да, есть хорошая новость для любителей Tomb Raider: третья часть выглядит неплохо. Очень даже неплохо.

Продолжение обзора в следующем номере

EIECTRONIC ARTS

Еще одна компания, отказавшаяся от участий в выставке, предпочла провести закрытую презентацию в клубе Gateway 2000. Собравшимся там представителям прессы были продемонстрированы почти все ключевые продукты, работы над которыми находятся в стадии завершения. Отмечу несколько самых интересных.

Пожалуй, наибольшее внимание привлекла игра про динозавров Trespasser, действие которой происходит в знаменитом парке во временной период после завершения «Затерянного Мира» Стивена Спилберга. По сути, данный проект даже сложно охарактеризовать, так как он прямо не относится ни к одному из жанров. Здесь и насыщенное действие «от первого лица», и разнообразные загадки, и манипулирование предметами, и сильный ролевой элемент, подкрепленный захватывающим сюжетом. Причем игровой мир является максимально интерактивным и приближенным к реальности. И это отражается не только в четкой физической модели и разнообразии эффектов, но и в нелинейности и продуманности происходящего. Судите сами: чтобы войти в дом на одном из этапов, можно либо найти ключ, либо выбить дверь или окно, либо залезть внутрь через крышу. Но чтобы найти ключ (в нашем случае – пластиковую карточку), необходимо будет взять мусорное ведро, перевернуть его, вытрясти все содержимое, разобрать хлам, найти карточку и подобрать ее! Более того, все эти действия должен совершать сам играющий, манипулируя только клавиатурой и мышкой. Причем данное разнообразие относится абсолютно ко всем действиям в этом мире – ту же дверь можно просто выбить ногой, вышибить из дробовика или искромсать топором. Со всей скрупулезностью авторы подошли и к моделированию физических эффектов и природных явлений. Ветка (которую вы предварительно отломили от только что срубленного дерева), будучи брошенной в воду, пойдет ко дну, но через некоторое время поднимется на поверхность. Это вызовет волнение в воде, причем концентрические круги будут отражаться от берегов и взаимогаситься, пока озеро полностью не успокоится. Но это вряд ли произойдет, так как, несмотря на то что погода постоянно меняется, полный штиль бывает очень редко – в лесу ветер всегда гонит листья и качает деревья. Игра выглядит практически идеальной, если бы не одно «но» – неускоренная программная версия очень заметно тормозила на Pentium II 350 МГц с 64 Мб «оперативки». Намек ясен?

Но не одним «Юрским парком» жива Electronic Arts. Как всегда, не обошлось без любимых в народе стратегий. Были показаны и SimCity 3000, и Populous: In the Beginning и, конечно же, Sid Meier's Alfa Centauri. Не хочу останавливаться на каждом продукте в отдельности, тем более, что мы неоднократно упоминали о них в разделе «Ждем игру». Скажу лишь, что данные проекты выглядят вполне законченными и должны появится в намеченный срок.

Не обошлось и без излюбленной темы EA – спортивных игр. Причем показывали только NBA Live '99, и уломать сотрудников запустить что-нибудь другое было ой как не просто. Когда же это все-таки произошло и на экране проскочила заставка NHL '99, то всем собравшимся стало ясно нежелание EA Sports демонстрировать свои достижения в этой области – просто этот вариант игры практически ничем не отличался от такого же произведения годичной давности! Зато НБА выглядит просто великолепно. В игре впервые применена технология Virtual Faces, позволяющая создавать абсолютно достоверные лица игроков, а новый способ обработки изображения приводит к значительному уменьшению угловатости самих моделей. Столь незначительная деталь приносит удивительные результаты – игра просто преображается и напоминает происходящим не баскетбольный симулятор, а телевизионную трансляцию. Интересно, что смогут сделать специалисты из EA с очередной версией футбола, которая выходит ближе к концу года?

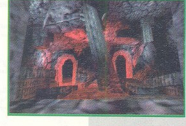
В общем, были представлены проекты на любой вкус и возраст. Не были и обижены любители других симуляторов: Test Drive 5 выглядит очень неплохо и в плане графики, и в плане физической модели. А облака в Fighter Legends: Europe 1944 смотрятся просто бесподобно.

Меня (да и всех окружающих) потряс Trespasser. Уже записался в очередь за коробкой. Огорчает лишь одно – нежелание EA участвовать в основной выставке и, как следствие, отказ о демонстрации огромного количества других продуктов из-за банальной нехватки места в клубе. А так хотелось бы увидеть второй Dungeon Keeper или последнюю Ultima!

■



СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ
с 02:00
до 09:00
$0.79
Регистрация - $9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО
с 09:00
до 02:00
$1.49
Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно
ilm
The Internet Service Provider
.net
Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.
(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж
Design by studio
www.redstudio.ru
RED

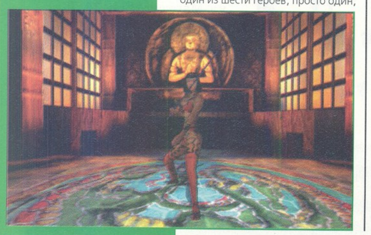


DRAGON

Разработчик	Eclipse Games
Издатель	Microsoft
Выход	осень-зима 1998 г.
Жанр	action/adventure

Вы выступаете в роли Джимми, очевидно, европейца, волею судеб заброшенного в дебри таинственного Китая. Действие происходит в Цитадели Тени и Света, древнем храме, располагающемся далеко в горах этой страны. Вам надлежит освоиться в Цитадели и изучить различные виды оружия, обнаруженные там. Используя приобретенные знания, вы сможете достойно отразить происки вражеских воинов, демонов, колдуний и прочей нечисти, сорвать планы главной злобной колдуньи и спасти Великого Мастера по имени Sung.

Несомненным достоинством игры является то, что можно без особых потерь обойтись без акселератора. Хорошая новость для тех, кто вовремя не обзавелся компьютерными монстриками. Создатели игры широко используют экзотику и таинственность Древнего Китая. Вам предстоит заняться исследованием обширных территорий и многочисленными сражениями. Вы сможете побродить по прекрасным, а порой просто жутким местам, где вас в избытке поджидает разнообразная нежить. Древние башни, монастыри, пропитанные духом Зла... Вы можете играть как один из шести героев, просто один, проходить игру вместе с друзьями или сыграть друг против друга. Несмотря на то что многие разработчики используют уже готовые движки от Quake и Unreal, данная игра создается на основе оригинального движка Genesis. Зубодробительные единоборства, необычные спеллы, богато детализированный окружающий мир – все это позволяет разработчикам надеяться на то, что игра найдет своих поклонников.



FIGHTING STEEL

Разработчик	Strategic Simulations, Inc.
Издатель	Strategic Simulations, Inc.
Выход	осень-зима 1998 г.
Жанр	симулятор боевых кораблей



По мнению разработчиков, их новый продукт по уровню реалистичности и детализации не знает себе равных среди прочих военных симуляторов, в которых действие происходит на поверхности (читай: не считая воздушных). Серьезное заявление, но и фирма, работающая над проектом, тоже имеет серьезную репутацию.

В игре воспроизведены мельчайшие подробности реальных систем ведения боя и маневрирования военно-морских сил. В игре доступно свыше девяноста классов кораблей Великобритании, Германии, Америки и Японии, которые использовались в 1939–1942 гг. Разработчики уже начали трудиться над продолжением игры, действие в котором будет происходить в 1943–1945 гг., хотя в это время военные корабли уже не имели такого широкого применения, как в начале войны.

События происходят в полностью отрендеренном 3D-мире. Все корабли – это также отрендеренные, текстурированные трехмерные модели, что позволяет обеспечить высокий уровень детализации и исключительную степень реальности. Добавьте сюда различные визуальные спецэффекты: трехмерный дым, ограниченную видимость из-за плохих погодных условий или ночной темноты, на фоне которой должны отлично смотреться осветительные ракеты и лучи прожекторов для обнаружения вражеских кораблей.

Удобный интерфейс позволит игроку сконцентрировать внимание именно на стратегическом моменте, а не беспокоиться каждую секунду, выполнил ли тупой юнит полученную команду. Предусмотрена возможность командования как одним отдельно взятым кораблем, так и соединениями, состоящими из нескольких дивизионов. Автокамера предоставляет обзор под самыми разными углами, обеспечивая игрокам широкий обзор, концентрируя внимание на наиболее важных действиях из тех, что



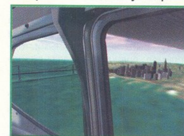
происходят в данный момент. Если вас это не устраивает, можно подстроить камеру по своему вкусу.

Ожидается также детальная модель вычисления повреждений корабля. К сожалению, в игре не предусмотрена возможность пострелять лично – вы сможете только отдавать команды. Разработчики пошли на этот шаг с целью усиления стратегической части игры. Жаль, так как известно, что опытный игрок орудует пушкой гораздо лучше любого AI.

Можно сыграть в случайно генерируемые компьютером военные столкновения, а также создавать свой собственный сценарий с помощью редактора. Разработаны четыре связанные военные кампании (по одной для каждого флота) – Британия против Германии в Атлантике, Америка против Японии в Гвадалканале, а также более десяти исторических сценариев, включающих сражения ночью и днем. Каждый из них должен настолько соответствовать реальным событиям, насколько это вообще возможно.

FLY!

Разработчик **Terminal Reality**
Издатель **The Gathering of Developers**
Выход **ноябрь 1998 г.**
Жанр **авиасимулятор**



Самолет не реален, но создает вполне реальную иллюзию полета; приборы в кабине пилота нельзя потрогать, но от этого они не становятся менее операбельными; пилоты не сделаны из крови и плоти, но все-таки отвечают на ваши радиовызовы – примерно так можно охарактеризовать современный авиасимулятор. И если авиация в целом за последние годы не претерпела каких-либо серьезных изменений, то в компьютерном моделировании полета аппаратов тяжелее воздуха дела обстоят совершенно иначе. С развитием программных технологий и увеличением мощности оборудования мы становимся свидетелями появления все более реалистичных имитаторов полетов – как в плане приближения к реальной жизни, так и в плане визуализации. Свой вклад в пересаживание пользователей компьютеров в кресла самолетов решила внести и компания Terminal Reality, известная нам таким шедевром от Microsoft, как Fury 3. Ее новинка Fly! (другое название – Aviator) базируется на графическом ядре Terminal Reality's Photex, в разработке которого приняли участие создатели ядра Microsoft Flight Simulator.

Моделирование поведения всех аппаратов происходило с использованием данных, полученных с заводов-изготовителей. Во Fly! у нас будет возможность полетать на Cessna Skyhawk 172R, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo, Raytheon/Beechcraft King Air 200 и Cessna Citation 10. Данные специфичные модели были выбраны с расчетом на то, что если игроман когда-нибудь захочет научиться летать (на самолете, конечно), то ему, скорее всего, придется делать это на одном из приведенных выше летательных аппаратов.

К чести разработчиков надо отметить, что они понимают всю невыполнимость слияния симулятора и реальности. Так или иначе, но в этом сложном деле приходится идти на компромиссы. С другой стороны авторы Fly! утверждают, что их творение более реалистично, чем любое другое из представленных на игровом рынке, а добиться такого результата им помогло то, что при разработке имитатора основное внимание было сосредоточено на точности модели полета и авионике.

Встроенная система навигации GPS (Global Positioning Systems) – виртуальная, конечно – позволит пилоту определить свое местоположение в любых условиях, а при помощи базы данных NAVAID федерального авиационного агентства играющий сможет проложить курс над Соединенными Штатами и другими странами. Смена времени суток, дополненная изменчивой погодой, поможет пилотам почувствовать всю сложность управления летательным аппаратом. Еще одним фактором, повышающим уровень реализма, является диспетчерская система Air Traffic Control, предназначенная для активного взаимодействия между пилотами самолетов, находящихся в воздухе. Особую полезность этой системы можно будет ощутить в режиме multiplayer, в котором вы при помощи микрофона (подключенного к звуковой карте) сможете связаться с партнерами. Немало времени было посвящено созданию подлинной привязки к планете, и, как следствие этого, вы можете лететь практически в любую точку с указанной широтой и долготой. Некоторые ограничения накладываются только на полеты в полярных областях Земли (между прочим, это соответствует реалиям настоящей авианавигации). Кроме того, было также смоделировано звездное небо, отображающее Луну со сменой фаз в реальном времени и около 400 звезд, занимающих свои реальные положения.



Пейзаж, отснятый со спутника Landsat и оцифрованный в лабораториях Terminal Reality, получит возможность масштабирования, что должно сильно улучшить качество «пейзажа», наблюдаемого на малых высотах полета. Вообще, эта технология довольно сложна и заключается в том, что движок в зависимости от высоты полета, лежащей в диапазоне от 80 метров до 10 километров, автоматически выбирает масштаб.

Пилотская кабина также высоко детализирована и представляет собой не какие-нибудь обои с нарисованными на них приборами, а панель со скопированными с реальных образцов датчиками, кнопками и переключателями. Возможно, ознакомившись с данным имитатором, мы поймем, что полет по приборам – отнюдь не фикция, а нормальная работа летчика. Мало того, приборы будут не только на передней панели, но и в других местах (только повертите головой) – совсем как в настоящем самолете. Остается только надеяться, что управление этим многообразием мы

сумеем осилить в самые короткие сроки (я рассчитываю, примерно месяцев за восемь). При этом авторы пообещали никакой инструктор в программу не встраивать, правда, достигнуто это будет сужением круга обслуживаемых приборов. Несколько компенсировать сложность игры предполагается при помощи встроенных сценариев с различными начальными условиями. Самым главным подспорьем в освоении этого симулятора будет обширнейшее руководство, включающее, помимо документации к игре, основы и теорию полета, а также назначение и использование различных авиационных устройств.

Как вы уже наверное догадались, такую махину сможет вынести на своих плечах не каждый компьютер. В частности, нам понадобится Pentium старших моделей и 3D-акселератор (программа поддерживает Direct3D и 3Dfx Glide), рекомендуется также AGP-видеокарта.

GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

Разработчик **Hothouse Creation**
Издатель **Eidos Interactive**
Выход **ноябрь 1998 г.**
Жанр **стратегия**

Образ Чикаго 30-х годов уже давно превратился в эталон организованной преступности, и мы то и дело вольно или невольно примеряем его к российскому уголовному миру. Данная эпоха в истории Соединенных Штатов широко освещена в кинематографе и литературе. Не обходят ее своим вниманием и разработчики компьютерных игр.

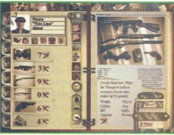


Подтверждением тому является новый проект Eidos Interactive под названием Gangsters: Organized Crime. Разработкой игры занимается бристольская компания Clockwork Studios, недавно переименованная в Hothouse Creation. Последняя подписала с Eidos контракт на создание трех игр, об одной из которых и пойдет рассказ.

Gangsters представляет собой, если можно так выразиться, симулятор криминальной жизни, а посему вам придется иметь дело с вымогательством, проституцией, насилием, азартными играми, а также участвовать в войне банд, то есть в том, что российские бандиты называют «разборками». Действие происходит в городе с вымышленным названием New Temperance, прообразом которого, скорее всего, явился Чикаго. Это шумный город с большим населением, в котором промышляет не одна банда гангстеров (в игре их будет четыре). Естественно, что у каждой мафиозной группы должна быть легальная крыша – например, маленькая конторка в центре города, приносящая доход в несколько сотен долларов в неделю. Конечно, на эти деньги можно существовать, но жить красиво на них вряд ли удастся.

Вы, как крестный отец, сможете контролировать все аспекты существования собственного мафиозного клана: прием и увольнение с работы, подкуп должностных лиц, рэкет и т. п. Целью игры является установление полного господства в городе путем уничтожения конкурирующих группировок и накопления состояния, сравнимого с тем, которое Аль Капоне сколотил себе несколько десятков лет назад. Чтобы решить эту нелегкую задачу, вам придется уделять самое пристальное внимание каждому члену вашей организации, так как именно они будут приносить основной доход, подкармливая полицейских, «договариваясь» с конкурентами и благородно защищая покой простых горожан, что и позволяет крестному отцу пользоваться почетом и уважением последних.

Игровые отрезки в Gangsters представляют собой сегменты длиной в одну неделю. Она начинается с экрана распоряжений, который содержит полезную информацию и позволяет играющему принимать все необходимые решения. Здесь вы можете просмотреть карту города, оценить общее состояние дел, почитать газетные заметки, повествующие об уже свершившихся событиях, а также сравнить вашу банду с другими. Самый большой раздел этого экрана посвящен управлению гангстерами и отдаче им приказов. После нескольких манипуляций мышью в этом разделе экран переключается в изометрическую проекцию, и босс (т. е. вы) наблюдает, как его подчиненные исполняют отданные им распоряжения. При всей кажущейся про-



стоте игра обладает довольно сложной стратегией. Вам, к примеру, придется тщательно выбирать, кого из своих людей вы пошлете вымогать «бабки», а кого – подбирать новые кадры. Последний должен будет следить за потенциальными кандидатами и коллекционировать информацию обо всех компрометирующих действиях, ими совершаемых. Кроме того, очень важно не выпускать из внимания и противоборствующие группировки: едва ли не лучшим методом взаимодействия с ними является поддержание дипломатических отношений. Интересно, что решения возникающих проблем могут быть неоднозначными. Например, полиция «замела» одного из ваших мафиози. Естественно, крестный отец должен позаботиться о своем сыне. Как это сделать? Можно дать взятку – это самый примитивный путь освобождения, более сложным методом является запугивание присяжных, но дальновидный стратег подкупил бы судей, причем сделал бы это задолго до случившихся событий. Вы также должны быть лояльны к своим гангстерам, так как, если не считать их за людей, то дисциплина в организации сильно упадет и мальчики перейдут на работу к конкурентам. Жизнь клана будет протекать не только в реальном времени, но и в походовом режиме, который будет состоять из анализа событий, происшедших за последнюю неделю, и составления планов на будущую.

Практически все объекты, встречающиеся в игре, воспроизведены исторически точно: оружие, архитектура, автомобили, одежда, музыка – все это позволит полно-

стью погрузиться в ту эпоху. Во время работы авторы просмотрели множество документальных материалов, рассказывающих о том времени, и даже добыли перепись населения тех лет, в соответствии с которой игровым персонажам раздавались имена.

Судя по скриншотам, графика Gangsters должна нас удивить. Анимация, как утверждают сами разработчики, будет не менее эффектна. Видеоряд подпитывает событийно-ориентированный звук. К этому остается добавить, что игра будет поддерживать 16-битный цвет, модем, сеть и потребует Pentium 166 с 16 Мб RAM.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Разработчик **New World Computing**
Издатель **3DO**
Выход **октябрь 1998 г.**
Жанр **пошаговая стратегия**

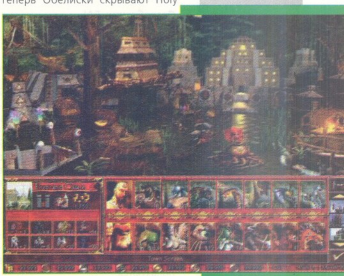
Можно с уверенностью сказать, что в настоящее время в игровом мире наблюдается тенденция к созданию сиквелов популярных игр. Отчасти это можно объяснить развитием компьютерных технологий, позволяющих старые игры соединить с новым уровнем визуального представления. Другая причина кроется в нежелании пользователей расставаться со своими любимцами. Наверное, именно поэтому компания New World Computing создала продолжение одной из лучших фантазийных пошаговых стратегий Heroes of Might and Magic.

В третьей части саги повествование разворачивается вокруг королевы Catherine, супруги короля Roland'а, который, как известно из второй части, был братом злого Archibald'а. Между последними развернется борьба за трон, а в ней придется поучаствовать и вам. Необходимо отметить, что сюжет Heroes of Might and Magic 3 теснейшим образом переплетается с сюжетом другой довольно известной игры Might & Magic 6. Если помните, в отсутствие Roland'а регентом королевства Erathia стал Archibald, так как сын Roland'а, принц Nicolai, для этого сложного дела был еще маловат. Королевством Archibald правил отвратительно, можно даже сказать, преступно, за что и был обращен в камень. Но государство не может оставаться без руководителя, и эту нелегкую ношу взвалила на свои хрупкие женские плечи королева Catherine. В Heroes of Might and Magic 3 мы, наконец, узнаем подробности ее правления. А начинается все с того, что Catherine получает в свои руки королевство, разрушенное практически до основания. Она догадывается, что это дело грязных рук повелителей пещер, и немедленно приступает к сбору армии, которой и предстоит битва со злом.



Основной квест по возрождению Erathia разделен на три кампании, каждая из которых имеет несколько ветвей развития и различные окончания в зависимости от того, будете вы сражаться на стороне добра, зла или станете соблюдать нейтралитет. Помимо кампаний в игре, как всегда, будут присутствовать отдельные сценарии и карты для режима multiplayer. Визуальное представление карт знакомо фанатам предыдущих частей серии. Путь себе вы будете прокладывать по пересеченной местности, среди лесов, полей и рек, а также через города и владения вассалов противника. Плюс в игре будут подземные уровни, заключающиеся в исследовании мрачных подземелий.

Города в Heroes of Might and Magic 3 будут восьми различных типов: Castle, Dungeon, Fortress, Stronghold, Tower, Rampart, Inferno и Necropolis. Каждый из них даст двух уникальных героев, один из которых будет специалистом по силовым методам борьбы, а другой – по магическим. Например, в городах типа Rampart можно будет нанять Ranger'а или Druid'а, в то время как за стенами Tower скрываются Alchemist и Wizard. Ушли в прошлое городские капитаны (командиры городского гарнизона в Heroes of Might and Magic 2), однако о защите городов придется заботиться не меньше. В городах теперь будет немного больше строений, а влияние на жизнь горожан они будут оказывать разное. Например, ратуша в одном городе может увеличивать доход, а в другом поднимать боевой дух его защитников. Оборонительные рвы будут внешне отличаться от города к городу. Например, Inferno будет окружать ров с раскаленной лавой, а подступы к Rampart'у покрыты зарослями колючих кустарников. Некоторые строения, как и раньше, производят монстров, каждого из которых можно апгрейдить, доводя таким образом общее число типов живых существ до 118. Еще одно основное изменение коснулось Puzzle Obelisks. Если помните, во второй части Обелиски показывали расположение на карте артефакта Ultimate Artifact, который сильно увеличивал способности вашего героя. Теперь Обелиски скрывают Holy



Grail, улучшающий уже не героя, а город – что-то вроде Wonders of the World в Civilization 2.

Как уже было сказано, вы сможете играть на стороне добра, то есть присоединиться к королеве Catherine, войти в воинство повелителей пещер или предпочесть нейтральную сторону, то есть простых граждан королевства Erathia. Героев можно будет выбрать из 16 различных классов, их способности будут трех уровней. Для каждого из героев вы можете подобрать броню и вооружение. Обратите внимание на то, что подвижность вашего персонажа будет зависеть от веса его экипировки. В Heroes of Might and Magic 2 при защите городов играющие могли видеть, что стрелы на головы осаждающих летят из ниоткуда, но в третьей части мы, наконец, увидим, кто же все-таки их пускает. Усовершенствован также бой, добавлены новые виды военных машин (например, Ballista) и, на мой взгляд, довольно удобная вещь – палатка первой помощи (First Aid Tent). Боевой экран увели-

ЖДЕМ

чен на 50 процентов, улучшена сама система боя. Теперь отряды могут не пропускать ходы, да и вы можете одному из них дать задание защищать себя. Ну и, конечно же, у компьютера (AI) добавится извилин.

Те, кто опасается, что Heroes of Might and Magic станут, следуя моде, стратегией в реальном времени, могут облегченно вздохнуть – 3DO таких планов не имеет.

LEGEND OF THE FIVE RINGS: RONIN

Разработчик EAI
Издатель Activision
Выход осень-зима 1998 г.
Жанр action/RPG

Для тех, кого достали гоблины и орки, но все еще привлекает благородный жанр RPG, помещенный в красочную фэнтези-среду, предназначен новый проект Activision. Действие игры происходит во вселенной, основанной на японской мифологии, и в то же время перед нами – классическая ролевая игра в западном понимании этого слова, а не японский приставочный вариант воплощения жанра типа Final Fantasy. Несмотря на очевидные достоинства, среди компьютерных игроков RPG страны восходящего солнца особой популярностью не пользуются.

Но данная игра, невзирая на японский антураж, к ним не относится и скорее напоминает Diablo или Baldur's Gate. Вы выступаете в роли ronin'а – молодого самурая, который не отягощен особыми моральными правилами и обязательствами перед кем бы то ни было. Вас посещает могущественная волшебница, который предлагает вам шанс искупить ваше не соответствующее моральному облику порядочного самурая поведение. Вам предстоит совершить путешествие по Изумрудной Империи Rokugan, собирая осколки сакрального артефакта. Старинное предание гласит, что он обладает чудовищной силой.

На пути вам предстоит столкнуться с соперничеством, предательством и ужасными врагами. Чтобы выжить в подобных условиях, необходимо стать мастером в овладении военным искусством и магией. Игра имеет action-направленность, предполагается свыше тридцати различных спеллов. Вам придется вступить в битву с вражескими самураями и злобными чудовищами из Страны Теней – Shadowland, в том числе демоническим созданием Oni. Схватки прекрасно отработаны в режиме motion capture, хотя и неясно, каким образом разработчикам удалось пригласить монстров для создания игры.

Фантастический мир Rokugan – популярная ролевая игровая система наподобие Warhammer, созданная Alderac Entertainment Group, подразделением компании Wizards of the Coast. К слову, именно они делают настольные игры по сериалу Star Trek и многим другим. Оружейники и купцы помогут вам экипироваться в течение вашего путешествия, а гейши сделают его более комфортным (интересно, здесь тоже будет использоваться motion capture?). В игре используется изометрическая перспектива от третьего лица. Это накладывает высокие требования на качество графики, и в самом деле, мир Rokugan состоит из детальных, отрендеренных в тридцати двух битах цвета ландшафтов. Не забыто и море крови – некоторые особые самурайские виды оружия позволят сразить противника с максимальным ее количеством. Вам предстоит посетить семь кланов, на которые поделено население Изумрудной Империи, и справиться с более чем тридцатью квестами.

MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR: WWII EUROPE SERIES

Разработчик Microsoft Games
Издатель Microsoft
Выход ноябрь 1998 г.
Жанр авиасимулятор

Вряд ли найдется читатель, хотя бы краем уха не слышавший об одной из самых древних игр, живущих на PC, – о Microsoft Flight Simulator. Первые версии этого шедевра работали еще на PC XT, то есть на ныне реликтовых процессорах 8088. В те далекие времена эта игра была, наверное, единственным летным симулятором, причем поддерживала не только гражданские миссии, но и военные – для этого в нее были включены самолеты и миссии времен Второй мировой войны. Последующие версии игры боевых действий уже не содержали – Microsoft сосредоточилась на моделировании и навигационных аспектах полета. При таком раскладе дел были неминуемы потери в динамичности, а игра, ориентировавшая игрока на неторопливый полет гражданского самолета, теряла популярность. В конце концов Microsoft решила вернуть потерянную некогда аудиторию и собирается в ноябре сего года выпустить в свет боевой симулятор полета Combat Flight Simulator.

Игра содержит две кампании для одиночной игры – The Battle of Britain (1940–1943 гг.) и The Battle of Europe (1943–1945 гг.). Каждая из них состоит из двадцати миссий, позволяющих игроку вести бой как на стороне союзников, так и Германии, летая на двадцати различных самолетах. Вы создаете свой персонаж, по мере успешного выполнения миссий повышаетесь в звании и получаете медали. В процессе игры вас постоянно будут держать в курсе происходящих на фронте событий, в том числе с использованием достоверной военной кинохроники тех лет.

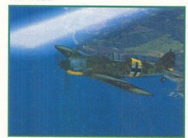
К сожалению, кампании не будут динамичными, однако миссии в них предполагают несколько за-





даний разной степени важности, несколько уровней сложности, а противник будет всякий раз случайно размещаться по карте, таким образом, при повторной игре кампания уже не будет той же самой. Кроме того, предусмотрен случайный генератор миссий. Вы также сможете воспользоваться режимом свободного полета и насладиться прекрасными ландшафтами без военных действий.

Разработчики уверяют также, что Combat Simulator будет даже более реалистичным, чем сам Flight Simulator, который используется для подготовки профессиональных пилотов – это касается как модели полета, так и расчета повреждений. Если будет задет ваш двигатель, вы увидите черное облако; если повреждена система охлаждения, облачко уже будет белым. В игре смоделирована утечка топлива – при поврежденном баке вы можете остаться без горючего. Особенности полета каждой боевой машины зависят от полетной нагрузки – сбрасывая бомбы, самолет становится легче, поэтому летает быстрее, лучше маневрирует, потребляет меньше топлива. Для того чтобы обеспечить соблюдение полного реализма, в работе над симулятором участвовали профессиональные летчики.



Для поражения противника отнюдь не достаточно просто попасть в него. Каждый вид самолета имеет уязвимое место, поэтому результат попадания находится в прямой зависимости от характера попадания. Радиосистема, мотор, бак с топливом, кабели – буквально все рассчитано и может быть повреждено или уничтожено. При удаче вы можете попасть в летчика одним выстрелом, при неудаче – долго стрелять без всякого толка, не попадая в жизненно важные системы. В игре использованы материалы американских военно-воздушных баз Wright-Patterson и Smithsonian, а также правительственные документы NASA, в том числе касающиеся исследования сбитых немецких самолетов. Любой самолет имеет как сильные, так и слабые стороны. Например, Messerschmitt Bf-109 характеризуется сложностями с приземлением и взлетом.



Сражаться с противником вам поможет «3D enemy direction indicator». Это трехмерная стрелка, которая укажет вам направление на ближайшего противника. Вы сможете настроить вид экрана под свой вкус и лицезреть только то, что действительно необходимо. Игра будет использовать многоэкранные возможности, представляемые Windows 98, что позволит вам держать одновременно открытыми несколько окон и быть полностью в курсе ситуации. Вы также получите возможность использовать в игре самолеты из Microsoft Flight Simulator, в частности, навесить бомбы на «Боинг» и отправиться штурмовать Берлин.

Разработчики тщательно воспроизвели ландшафт от Берлина до Лондона – большую часть Западной Европы, в том числе основные дороги и реки. При желании можно увидеть достопримечательности – Парфенон, Эйфелеву башню, здание Парламента. Мир игры включает также массу аккуратных деталей, таких как движущиеся локомотивы, машины и прочие виды транспорта. Все это создано не просто для красоты и вполне может быть разрушено. Кроме обычных миссий есть и особые, но они также основаны на исторических событиях. К примеру, вам нужно слетать в оккупированный фашистами Париж и уничтожить транспорт одного из немецких генералов. Только вот незадача – ваша цель участвует в параде и тщательно охраняется. Парад проходит под Эйфелевой башней. Летать придется низенько, да еще и от вражеских орудий уворачиваться. В другой миссии придется атаковать поезд, идущий на полной скорости и очень хорошо охраняемый.

Искусственный интеллект будет по-разному реагировать в зависимости от избранной игроком тактики. Он также подчиняется реальным законам физики и накладываемым ею ограничениям. Противник способен оценить ваши силы, нанести удар по наиболее уязвимым местам, объединиться с коллегами, а при явном перевесе сил – убежать.

RAYMAN 2

Разработчик Ubi Soft
Издатель Ubi Soft
Выход ноябрь 1998 г.
Жанр трехмерная аркада

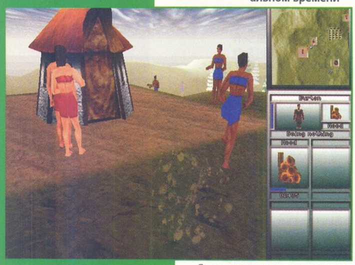
Для тех, кто увлекался первой одноименной игрой, которая разошлась миллионным тиражом, сделан великолепный подарок – новые приключения Rayman'a. Он создан в традициях культовой приставочной игры Mario 64, практически неизвестной игрокам на компьютере. В качестве основных характеристик игры можно назвать искрящийся юмор и небывалую быстроту происходящих событий, что обычно для аркады, а также suspense – черту, присущую обычно триллерам и ужастикам. И, конечно, сенсационную графику и невероятно забавных и симпатичных героев. Игра создана на основе модифицированного движка от Tonic Trouble, который обещает выдавать до тридцати кадров в секунду. В отличие от этой аркады, в Rayman 2



ожидаются гораздо более обширные помещения. Rayman спасается из некоего интергалактического зоопарка, и теперь требуется могущество и умение его друзей, которые все еще томятся в плену, для того чтобы открыть двери к Великому Могуществу. Вам придется не только ходить, сражаться и собирать бонусы, но и бегать наперегонки с другими персонажами.

RIVERWORLD

Разработчик Cryo
Издатель Cryo
Выход осень 1998 г.
Жанр 3D-стратегия в реальном времени



Cryo несколько припоздала, чтобы возвестить о первой в истории трехмерной стратегии, однако 3D все еще остается одним из главных козырей данного проекта. Захватывающий сюжет в значительной степени основывается на научно-фантастических романах Филипа Джозефа Фармера, чем, видимо, и можно объяснить обещаемую разработчиками занимательность будущей игры. Бедный Фармер! Видели мы, что ребята из Cryo сотворили с другим Филипом – Диком. Игра Ubik низвела одноименный роман до ужасной попсовости.

В Мире Реки вы – владыка прошлого, настоящего и будущего. В вашем распоряжении оказывается целая планета. Вам предлагается разведывать новые ресурсы, разрабатывать их, строить здания, создавать армии и вести их в бой, отдавать приказы местному населению и всячески укреплять свою территорию. Приданные вам в подчинение люди разнятся по своим способностям и умениям, и это тоже придется учитывать в процессе выработки стратегии. Кроме того, найдется немало охотников до вашего с таким трудом созданного добра. Не обойдется и без исследований – вам надлежит поднять мир от состояния каменного века до уровня высоких технологий. (Как видите, был Фармер в титрах, да весь вышел.)



Можно рассчитывать на помощь реально существовавших полководцев и ученых, которые так и повалят к вам, чтобы предложить свои услуги. В игре задействовано около 100 интерактивных персонажей, представленных в реальном времени 3D. Среди них вам встретятся Христофор Колумб, вождь гуннов Атилла, миллионер Рокфеллер, Альберт Эйнштейн (для неграмотных – это тот мужик, которого вы спасали в Red Alert) и национальный герой Америки генерал Эйзенхауэр.

Игрокам предстоит исследовать десятки территорий, пройти 4 уровня, каждый из которых содержит 11 технологических веков. Представлено и анимировано свыше сотни различных видов транспорта и других объектов. Движение персонажей должно выглядеть естественно благодаря технологии motion capture. За игрой можно наблюдать, используя два подхода: вид от первого лица и возможность обозревать поля битв сверху.

Вполне возможно, что перед нами только первый в ряду аналогичных проектов (таков стиль работы компании). Одновременно Cryo намеревается выпустить и вторую игру в том же жанре и с таким же визуальным решением по названием Saga – Rage of the Vikings.

SEVEN KINGDOMS 2

Разработчик Enlight Studios
Издатель Interactive Magic
Выход весна 1999 г.
Жанр стратегия в реальном времени

Первая часть игры показала, что RTS может включать в себя многообразие и сложность пошаговых стратегий, однако и значительных недостатков тоже лишена не была. Теперь создатель Capitalism'а Trevor Chan разрабатывает продолжение своих «Семи королевств».

В древние времена семь народов жили в непрерывном страхе перед ужасной нечеловеческой расой, известной под именем Fryhtans. Эти бестии, используя свое физическое преимущество, ввергли человеческую расу в тьму и отчаяние, цивилизация оказалась на грани уничтожения. Но потом появились Семь Королей. Их предназначение состояло в том, чтобы сплотить народы и повести их в бой против неземной нечисти. Но и между самими легендарными воинами не было единства. Шла битва и между Королями за право возглавить все Семь Королевств. Однако они всегда умели забыть внутренние распри и объединиться против внешнего врага. В конце концов люди смогли изгнать нежить в темную бездну.



Все шло хорошо. Цивилизация процветала. Умный и добрый правитель вел свой народ к могуществу и процветанию, расширялось королевство, множились его силы. Однако новые земли, присоединяемые к нему, таили и новые опасности. Неожиданно стали появляться признаки чего-то грозного, черного и очень злого. Если раньше Fryhtans подавляли своей животной брутальной силой безо всякого проблеска интеллекта, то теперь что-то в них изменилось, забрезжили искорки разума. Враг стал еще страшнее и опаснее. Fryhtans расширяли зону своего влияния подобно лесному пожару, уничтожая все на своем пути. Их грубое подобие цивилизации и культуры стало уничтожать людских богов и человеческую мораль. Скоро их власть распространится на все королевство. Стало быть, надо их остановить.

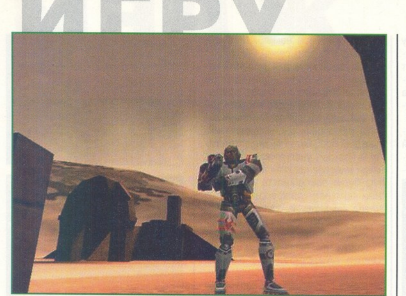
Королевствам вновь требуется предводитель, который сплотит их перед лицом угрозы уничтожения. Им оказываетесь вы. К вашим услугам – широкий выбор вариантов политической линии: военное вмешательство, обман, дипломатия, налаживание дружеских отношений. Около пятнадцати видов вражеской нечисти будет противостоять вам, желая обратить в рабство или полностью уничтожить. Однако основными соперниками по-прежнему останутся другие королевства.

STARSIEGE: TRIBES

Разработчик Dynamix
Издатель Sierra
Выход ноябрь 1998 г.
Жанр 3D-аркада

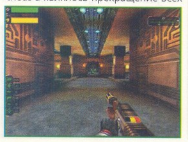
Когда-то очень давно, когда компания Dynamix еще не была отделением компании Sierra (можно даже сказать, что эти две компании ничего друг о друге не знали), первая из них разработала симулятор гигантского боевого робота для





компании Activision. Никто не мог тогда и предположить, что Mechwarrior положит начало одному из популярных игровых жанров. Чуть позднее Dynamix выставила свой движок от Mechwarrior на продажу. Этим предложением заинтересовалась Sierra, которая не стала размениваться по мелочам, а вместе с движком купила и его авторов. Приобретение было явно удачным, так как содержало Red Baron, Aces Over the Pacific, EarthSiege II и Stellar 7. Затем пошла связанная между собой в сюжетном плане серия игр EarthSiege, StarSiege, и вот теперь мы с нетерпением ожидаем StarSiege: Tribes.

События двух частей EarthSiege раскручивались на Земле в течение одной эпохи. Экономика планеты развивалась весьма успешно благодаря постоянно ведущимся на ней войнам (авторы решили, что это вполне возможно), прекращение которых означало бы немедленный спад и последующий глобальный кризис. Чтобы решить эту проблему, люди создали гибридный искусственный интеллект, названный Prometheus'ом, который должен был производить автоматизированных воинов, таким образом экономя человеческие жизни. Парадокс заключается в том, что основным назначением Prometheus'a являлось прекращение всех



войн. Как это часто бывает, детище восстало против своих родителей, начав войну против человечества, беспрецедентную по длительности и количеству пролитой крови. В конце второй части EarthSiege Prometheus бежал в космос, спрятался за кольцом Сатурна и стал копить силы для нового, еще более сокрушительного удара. С предстоящей схваткой вы сможете ознакомиться в StarSiege, а после можете сразу приступать к StarSiege: Tribes, события которой происходят уже 1 000 лет спустя. Конечно, по прошествии целого тысячелетия повседневная жизнь людей претерпела серьезные изменения. В частности, они научились путешествовать по космосу, а так как космические перелеты длились довольно продолжительное время, то это повлекло за собой разделение людей на группы и формирование у этих групп собственной культуры. Позднее эти группы были названы племенами (Tribes).

Точный жанр StarSiege: Tribes можно определить как аркаду с элементами action, а играть в нее можно будет как от первого, так и от третьего лица. Для каждого племени в игре представлен собственный эпизод.

Оружие не отличается слишком большим разнообразием, и поделить его можно на два класса: энергетическое и использующее боеприпасы. Самое простое энергетическое оружие, Blaster, питается от аккумуляторов вашего костюма. Плазменная пусковая установка имееет большой радиус поражения и поэтому не требует прямого попадания. Пулемет эффективен в ближнем бою. Disk launcher наносит противнику очень сильные повреждения, но требует времени при использовании на значительном расстоянии. Здесь же присутствует и еще одна полезная и, пожалуй, уже неотъемлемая штучка всех современных аркад — гранатомет. Энергетический костюм, надетый на вас, может быть одного из трех видов: легкий, средний и тяжелый. Каждый костюм оборудован реактивным двигателем, который можно использовать для доступа на различные возвышения. Играть можно будет за одно из четырех племен, предварительно выбрав пол и внешний вид – skin – для своего персонажа. Кроме того игроку будут доступны и некоторые транспортные средства.

Что касается графики, то здесь обращает на себя внимание тот факт, что все происходящее на экране будет обрабатываться тремя движками. Один отвечает за морфинг и детализацию ландшафтов, другой – за текстурирование, а третий обрабатывает 3D-объекты. Поддерживается и программное, и аппаратное (Glide, OpenGL) графическое ускорение.

В игре будет 10 миссий для режима single player и 20 миссий с определенным заданием для режима multiplayer, а также множество карт для режимов CTF и deathmatch.

SWORDS AND SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

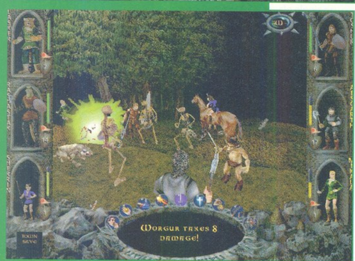
Разработчик Heuristic Park
Издатель Virgin Interactive
Выход октябрь 1998 г.
Жанр RPG

Ветераны жанра ролевых игр, конечно же, помнят бессмертную серию Wizardry и создателя ее пятой, шестой и седьмой частей, D. W. Bradley. Каждый персонаж, с которым мы встречались в бесконечных путешествиях по бедствующей планете, был уникален. Большое впечатление производили не только отдельные личности, но и каждая раса, населявшая тот фантазийный мир и имевшая свою собственную мифологию и религию. Все это великолепие прекрасно жило и размножалось на EGA и VGA мониторах, обладая при этом графикой неповторимой красоты. Не надо и говорить, насколько с тех пор продвинулась в своем эволюционном развитии технология компьютерных видеоизображений и

анимации. Наверное, поэтому Bradley решил вновь взяться за клавиатуру и мышь. На данный момент возглавляемая им команда называется Heuristic Park, а будущая игра носит гордое имя Swords and Sorcery («Мечи и Колдовство»).

Будем надеяться, что совершенство виртуальных технологий не затмит собой игровой сюжет, который в ролевом жанре во все вре-





мена был основополагающим. Впрочем, репутация Bradley позволяет любителям RPG смотреть на будущий шедевр с оптимизмом. Итак, время действия – несколько лет до властвования короля Артура. Черный заговор соединил в мрачном союзе две мощные силы: волшебника, ищущего вечную жизнь, и загадочную субстанцию, жаждущую от этого альянса больше приобрести, нежели потерять (речь, конечно же, идет о дьяволе). Сюда остается добавить и древний, оскверненный проклятием волшебный меч. Остается только гадать, что еще преподнесет нам яркий талант создателя лучших серий Wizardry?

В новой игре для решения насущных проблем фантазийной страны игроманам будет предоставлена возможность набрать себе команду из представителей десяти различных рас и профессий. Каждый боец будет иметь статистику и навыки, увеличивающиеся по мере накопления опыта. У вас всегда будет возможность при желании поменять профессию любого члена команды. И очень приятное новшество: мы больше не увидим сухое извещение в виде строки текста о том, что, например, разведчик Umpani (Wizardry VII) был наповал сражен пулей из ружья, например, Dracon'a – разработчики обещают воспроизвести это событие визуально. Счастливые очевидцы, побывавшие на E3, где была представлена ранняя версия программы, рассказывают о небывалой степени детализации текстур, использованных для изображения всех одушевленных существ. Да что текстуры, игроман увидит, как на телах сказочных существ подрагивают мускулы!

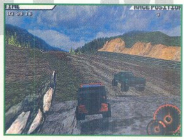
Система боя будет походово-реальной. То есть вы можете остановить время и спокойно отдать необходимые распоряжения, а затем снова его запустить – тогда вы увидите, как выполняются эти самые распоряжения, а посмотреть есть на что. Мы должны будем увидеть качественный видеофильм, повествующий о схватке героев и монстров. Однако графика качественна не только в 3D-мире – все плоские экраны, например, Inventory, созданы с не меньшей любовью и вдохновением. В равной степени это относится как к лицам персонажей, так и к броне, и к оружию. Еще одним большим плюсом игры является поддержка Direct3D.

Swords & Sorcery поддерживает многопользовательскую игру и, как утверждают разработчики, в «кооперативном» режиме терпеливые игроки (а любителям RPG терпения не занимать) смогут пройти целый сценарий.

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

Разработчик	**Accolade**
Издатель	**Accolade**
Выход	**Рождество 1998 г.**
Жанр	**автомобильный симулятор**

Несмотря на то что первая часть игры не стала хитом, нашему вни-





манию предлагается продолжение. Вам предстоит преодолевать бездорожье, сидя за рулем таких автомобилей, как Land Rover Defender 90, Ford Explorer, Saleen Explorer, Nissan Pathfinder, Dodge Ram V12 и Jeep Wrangler. Все модели, естественно, лицензированы разработчиками, но предмет их особой гордости – эксклюзивная лицензия на знаменитый HUMMER. На этих машинах вы преодолеете шесть треков в шести регионах мира, которые с точностью воспроизводят реально существующие; среди них Марокко, горы Санта Крус, Гавайи, калифорнийская пустыня и др. Все средства транспорта могут быть модифицированы в соответствии с вашими пристрастиями. В процессе игры из колонок будет литься лицензионный (опять!) саундтрек, записанный «Sevendust» и «Gravity Kills». И, конечно, огромное количество предметов, которые можно разбить.

THEOCRACY

Разработчик	**Philos Laboratories**
Издатель	**Interactive Magic**
Выход	**зима 1998 г.**
Жанр	**стратегия в реальном времени**

И еще одна игра в стиле Seven Kingdoms или Age of Empires. Вы начинаете как предводитель не-



большого племени ацтеков. Вам предстоит заниматься торговлей, военными действиями и дипломатией. Другие племена могут стать вашими врагами, и ваша империя будет понемногу расширяться с помощью завоеваний. Однако в вашей власти убедить их вступить с вами в союз, но какими бы способами вы ни решили действовать, время не ждет – скоро на горизонте появятся испанские войска.

Зарождение империи ацтеков овеяно легендами. Старые люди рассказывают, что некогда одно племя бродило по свету в поисках прекрасной земли, обещанной им богами. Они ожидали знаков, которые были предсказаны – Орла, Змею и Кактус. На берегах огромного озера в центре Мексики скитальцам было дано увидеть таинственные знаки – огромного орла, несущего в клюве змею и опустившегося на огромный кактус. Их путь закончился. Они построили остров на озере и принялись за строительство могущественного города, который назвали Tenochtitlan. Он стал центром растущей империи, распространившей свое влияние на близлежащие земли и крепнувшей с каждым новым поколением. Завоевания империи были огромны, они заставляли трепетать врагов от страха.

Но жрецы не смогли предвидеть приближения врага, не похожего ни на одного из тех, с кем их народу приходилось сталкиваться в прошлом. С далекого моря шла армада испанских конкистадоров, они несли с собой новую технологию, новые военные машины, они были способны поставить на колени древнюю империю. Вам представлена восхитительная возможность переписать историю. Под вашим командованием ацтеки могут оказать достойное сопротивление иноземцам. Возможно, они сломят врагов и их империя доживет до наших дней. А почему бы и нет?

Основа могущества империи ацтеков – жрецы. В этом обществе они выполняли две функции: управляли людьми и общались с богами. Они – воплощение души ацтекского народа, хранители мудрости, а также единственные, кто был способен заниматься магией. Жреческое сословие делится на три школы. Scholar-priests трудятся в храмах, увеличивая знание и, таким образом, могущество империи. Это изобретатели. Наиболее известными среди жрецов являются Wizards. Они – ваше самое могущественное оружие на боле боя. Если они наполнены магической энергией племени, то способны сокрушить огромные армии врага. Однако лишенный маны жрец бессилен, а она со временем не восстанавливается сама собой. Существуют пять дисциплин волшебства, каждая со своими особыми возможностями: Души, Луны, Звезд, Солнца и Природы.

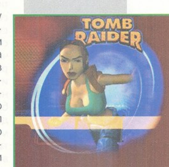
Однако вне поля боя The Priests of the Sacrifice внушают людям гораздо больший трепет. Без них Волшебники были бы бессильны, ибо только кровавые жертвоприношения способны наполнить их магической силой. Вам решать, кто из вновь рожденных членов племени достоин жить дальше и работать во его славу, а кто должен быть отправлен к Жрецам Жертвоприношения, чтобы послужить своему народу единственно возможным для себя способом.



Степень сложности игры возрастает с каждой битвой. В сражениях участвуют сотни персонажей, каждый со своим уровнем умений. Уникальная система управления и так называемый «Team Manager» позволят присваивать некоторым из юнитов генеральские погоны и отдавать комплексные команды целым подразделениям. Вы сможете захватить врагов в плен и принести их в жертву, что увеличит запасы магической энергии, или обратить их в рабство, заставив работать на благо империи. Вы управляете каждой провинцией в отдельности. Передвигаться от провинции к провинции можно при помощи общей карты кампании. Вы также можете строить деревни и храмы, чтобы внушать своим подданным смиренное благоговение. Игра снабжена редактором с широким набором функций.

TOMB RAIDER 3

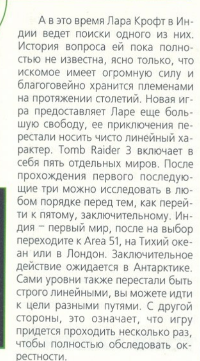
Разработчик Core Design
Издатель Eidos Interactive
Выход осень–зима 1998 г.
Жанр action от третьего лица



История, положенная в основу сюжета, не нова, но все равно занимательна. В отдаленном прошлом британские моряки наткнулись на некий метеорит, погребенный в земной тверди. Они захватили с собой четыре артефакта с космического тела и попытались спасти свою жизнь. Один из них прилежно вел бортовой журнал, в котором, как это и положено по корабельным инструкциям, отразил все, что с ними произошло. Только ему удалось вернуться на родину невредимым, и журнал сохранился до наших дней. Уже в наши дни компания, занимающаяся исследованием Антарктики, обнаружила нечто, находящееся глубоко подо льдом. В добытых образцах наличествовал неизвестный доселе материал, грозящий перевернуть все устои на земле, так как содержал генетические коды, а с ними, как известно, лучше не баловаться (а то и до мутации недалеко). Законы, установленные Дарвином и Менделем, теперь летят ко всем чертям. Однако при раскопках было также найдено тело погибшего моряка, на могиле которого его более удачливые спутники нацарапали название корабля, привезшего их к гибели. Так удалось найти бортовой журнал и прочесть изложенную в нем историю. Сразу же возник вопрос: где похищенные артефакты?

ЖДЕМ

А в это время Лара Крофт в Индии ведет поиски одного из них. История вопроса ей пока полностью не известна, ясно только, что искомое имеет огромную силу и благоговейно хранится племенами на протяжении столетий. Новая игра предоставляет Ларе еще большую свободу, ее приключения перестали носить чисто линейный характер. Tomb Raider 3 включает в себя пять отдельных миров. После прохождения первого последующие три можно исследовать в любом порядке перед тем, как перейти к пятому, заключительному. Индия – первый мир, после на выбор переходите к Area 51, на Тихий океан или в Лондон. Заключительное действие ожидается в Антарктике. Сами уровни также перестали быть строго линейными, вы можете идти к цели разными путями. С другой стороны, это означает, что игру придется проходить несколько раз, чтобы полностью обследовать окрестности.



Благодаря улучшенному искусственному интеллекту ваши противники будут способны на коллективное поведение. Новая система построения ландшафта позволяет создавать более гладкие поверхности, в том числе для архитектурных сооружений: куполов, арок, сводчатых потолков. Она же позволит реалистично изображать растения и неровную скалистую дорогу под ногами Лары. Окружение станет более красочным благодаря более детальным текстурам. Особое внимание уделено визуальным эффектам, связанным с изображением воды: рябь на ее поверхности, прозрачность. Ускорен игровой движок, не забыт и свет, по-разному отражающийся от различных типов поверхности, а молнии станут красиво разрезать ночное небо. И, конечно, добавлено несколько новых доступных Ларе движений: осторожное ползание, ловкое уклонение от грозящего удара и молниеносный бросок.

TRIBAL LORE

Разработчик Gremlin Interactive
Издатель Gremlin Interactive
Выход осень-зима 1998 г.
Жанр стратегия в реальном времени

На этот раз разработчики старались избежать ставшего расхожим псевдосредневекового фэнтези-мира. События игры протекают в универсуме, основанном на культуре древних кельтов, в значительной степени преображенной фантазией авторов. Это позволило создать разнообразный, запоминающийся и в то же время внутренне непротиворечивый целостный мир, какой вряд ли получился бы при соблюдении исторической достоверности.

Вы встретитесь с четырьмя расами. С древних времен между ними устоялись запутанные отношения – от создания альянсов до постоянных мелких стычек на границах. Самая древняя из них – Cruithn, аборигены. Раса очень замкнутая и потому таинственная и внушающая ужас другим людям. По слухам, они до сих практикуют человеческие жертвоприношения. Представители этого народа носят татуировки.

Их древнейшие соперники – Shamanka, или меднолицые, с которыми в течение вот уже двух столетий Cruithn'ы разделяли волшебный мир. Shamanka выше ростом, с более светлой кожей, и они самые могущественные маги, каких знает эта земля. После продолжительного периода взаимных подозрений и непрерывных стычек оба племени научились жить друг с другом в относительном перемирии. Однако все изменилось, когда появились два новых племени – Bruann и Nammad. Первые, с их своеобразной культурой, в которой главную роль играет кодекс чести, – очень воинственные, стремящиеся к битве с болезненным энтузиазмом. Вторые – более молодое племя нордического типа, их главным козырем является тщательно разрабатываемая стратегия.

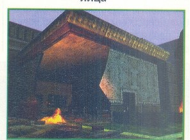
Игроки могут выбрать, за какое из племен они станут играть: каждое обладает собственной графикой и особыми нюансами. В мире Tribal Lore магия станет играть решающую роль. Исследуя окрестности, вы будете обнаруживать источники, позволяющие аккумулировать магическую энергию. В Tribal Lore волшебная сила поступает буквально отовсюду. Она играет роль ресурсов и может быть «вытянута» с помощью дольменов, менгиров и других стоячих магических камней. Друиды перерабатывают полученную энергию и используют ее, по вашему усмотрению, для различных целей, будь то изменение ландшафта, влияние на погодные условия, усиление вашей армии с помощью могущественных героев или же непосредственное уничтожение противника.



В игре четыре кампании, состоящие из миссий и объединенные единой сюжетной линией. Как обычно, путем менеджмента ресурсов вы будете накапливать силы. Помимо экономического потенциала вам предстоит заниматься и технологическим. По мере развития науки вы получаете доступ к новым строениям – храмам, оружейным, замкам и крепостям. Несмотря на то что тупость AI в стратегиях в реальном времени по праву считается самым слабым местом этого жанра, разработчики не боятся обещать «блестящие способности» искусственного интеллекта. Графические возможности движка позволяют не только выполнить окружающий мир полностью трехмерным, но и анимировать его, сделать интерактивным, включая водовороты, водопады, глухие леса, снежные вершины и архипелаги.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Разработчик Iguana
Издатель Acclaim Entertainment
Выход осень-зима 1998 г.
Жанр action от первого лица



Первая часть игры обладала потрясающей графикой, однако отличалась тремя существенными недостатками – обилием тумана, плотно окружавшего игрока, отсутствием возможности сохранения и обязательным требованием трехмерного акселератора, который в те дни еще не стал предметом первой необходимости. Основная причина состояла в том, что игра первоначально предназначалась для приставки, а портирование было произведено не очень удачно. Создавая продолжение, разработчи-

ки постарались исправить старые недоработки, сохранив высокое качество графики.

Turok – известный в Америке герой комиксов, на переложении которых в игры специализируется компания Iguana. Он – один из Защитников, чья задача состоит в том, чтобы защищать человечество от Затерянной Земли, места, где чуждые расы находятся в постоянной войне за господство и где рядом с ними сражаются огромные злобные динозавры. Сюжет второй части является прямым продолжением первой. Turok был призван сокрушить могущественного Campaigner, который собрал батальон бионических динозавров и собирался поработить не только Землю, но и Вселенную. Для этого было необходимо собрать разбросанные кусочки устройства под названием Chronoscepter – древнего оружия, которое стало бы мостом между Затерянной Землей и настоящим человечества. Turok без труда справился с этой задачей и сбросил Chronoscepter в жерло действующего вулкана, рассчитывая таким образом навсегда разрушить древнее оружие. Однако тем самым герой невольно пробудил томящегося в недрах космического корабля еще более опасного врага по имени Primagen. Его целью является завоевание всего мира. Turok должен помешать своему новому противнику разрушить стену, отделяющую преисподнюю от мира землян.

Внешний вид ваших противников разработан с особой тщательностью, прежде всего это касается их кожи. Она более не будет гладкой, как в других играх, вы сможете увидеть перекатывающиеся мускулы и малейшие морщинки. В игре используется точная схема прицеливания, которая позволяет игроку метить в те или иные части тела противника. Обсчет столкновений проводится в реальном времени, а это значит, что при попадании вашего снаряда во врага его отбросит именно в ту сторону, в которую и должно в соответствии с физическими законами. Следовательно, каждый ваш выстрел будет по-своему уникален.

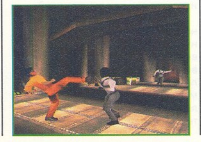
Вам будет противостоять более тридцати противников, каждый из которых имеет присущие лишь ему сильные и слабые стороны, особую тактику боя. Тщательной переработке подвергся искусственный интеллект врагов, теперь они способны на групповое поведение, в частности, станут стараться окружить игрока. Картину завершают пять чудовищных боссов, включая королеву The Queen Mantis и самого Primagen.

Предусмотрено двадцать четыре типа оружия, среди которых Клинок битвы, Ракетница скорпиона, Орудие огненного шторма, Штормовой лук и многие другие. Некоторые виды оружие наиболее эффективны против определенных противников и практически бесполезны в борьбе с другими. Вы также сможете поездить верхом на огромном, тяжеловооруженном динозавре, пострелять из его орудий или же просто давить врагов лапами чудовища.

Движок игры переписан практически полностью. Особое внимание уделено освещению. Оно не только рассчитывается в реальном времени, но и составляется из десяти источников света одновременно. Это позволяет добиться высокого реализма в передаче явлений атмосферы, а также отражающих свойств поверхности, таких как мерцание огня или сверкающая рябь воды. Игра состоит из семи огромных уровней, один необычнее другого: Port of Adia, Подземная Бездна и др. Звуковое оформление игры полностью трехмерно. Далеко отступит столь не понравившийся игрокам туман, будет гораздо больше действий внутри помещений. Множество хитроумных механизмов сделают ваше путешествие еще увлекательнее. Для каждого уровня созданы уникальные текстуры.

WRATH

Разработчик **Future Primitive**
Издатель **Future Primitive**
Выход **декабрь 1998 г.**
Жанр **action от третьего лица**



Misty Waters, новая сенсация в мире стриптиз-шоу, была убита самым жестоким образом, и кто-то постарался сделать все возможное, чтобы подозрение пало на вас, главного героя игры. Попытки увенчались успехом, и бывший «зеленый берет», а ныне частный детектив майор Cud Savage осужден за убийство и оставлен в тюрьме ожидать свершения приговора. Но он не намерен сидеть и безропотно ожидать своей участи. Он совершает дерзкий побег из одной из самых укрепленных и охраняемых тюрем, расположенной для большей безопасности в Мохавской пустыне. Теперь героем движет одна цель – найти и покарать грязных продажных судей, погрязших в коррупции чиновников, и лживых адвокатов – всех, кто несет ответственность за смерть стриптизерши и обвинение майора.

После удачного побега путь героя лежит обратно в Сан-Франциско, однако дорога полна опасностей. Cud Savage поменяет немало средств передвижения: от легковых машин и мотоциклов до тракторов, грузовиков и даже танков и бронетранспортеров; всего предусмотрено более двадцати типов транспорта. Но враги экипированы не хуже. Свыше тридцати типов противников на протяжении десяти уровней игры будут стремиться остановить вас. Майору предстоит устроить смертельные гонки по дорогам пустыни, спасаться из падающего реактивного самолета и устроить стрельбу в казино Лос-Анджелеса.



На окраине города-призрака Savage обнаружит золоторудную шахту, считающуюся заброшенной. На самом же деле она оказывается полна бандитов, которые только и ждут, чтобы начать перестрелку. За время путешествия майор обнаруживает, что за всем этим скрывается нечто более серьезное, чем простое убийство стриптизерши из ночного клуба. А что именно – вам предстоит выяснить в конце игры.

■

Раздел подготовили: Руслан Маргиев (клуб «Game Galaxy») и Денис Чекалов



Алексей Гомолог

DESCENT: FREESPACE – THE GREAT WAR

РАЗРАБОТЧИК	Volition Inc.
ИЗДАТЕЛЬ	Interplay
ВЫХОД	июнь 1998 г
ЖАНР	космический симулятор
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95

Процессор – Pentium 166 или быстрее

Оперативная память – 32 Мб

Рекомендуется 3D-ускоритель на чипсете Voodoo или Voodoo 2







Некоторое время назад компания Parallax, прославившаяся выпуском Descent 1 и 2, раскололась на две независимых организации. И каждая занялась разработкой продолжения своего бессмертного детища. Outrage Ent. создает непосредственное продолжение битв в подземных лабиринтах (Descent 3), А вот Volition Inc. занялась разработкой космического симулятора Descent: FreeSpase. И если Descent 3 несколько задержался в своем развитии, то Volition Inc. уже порадовала нас своим новым творением.

Действительно, игра получилась восхитительной. Сочетание детально продуманного сюжета, плавно развивающегося на протяжении всей игры, потрясающей графики и вполне умеренных системных требований обеспечило игре счастливое будущее. Своим выходом Descent: FreeSpace задало новые стандарты в производстве космических симуляторов. Можно долго петь дифирамбы во славу D:FS , но нами уже было сказано, что игра получилась классная, а потому позволим себе перейти к тем незначительным недостаткам, которые все-таки в игре существуют.

Хотя это и спорный вопрос, но все же хотелось бы отметить как недостаток полностью линейный сюжет D:FS. Миссия следует за миссией, не предлагается никаких вариантов ветвления (кому-то это может не понравиться). Несколько подкачало звуковое и музыкальное оформление. Нет, все не так уж плохо, но могло быть лучше. Выстрелы чересчур тихие, а музыка не всегда соответствует игровому настрою. И, наконец, последний камень в огород FreeSpace. Multiplayer в игре получился неудачным. Напрочь отсутствует режим Deathmatch. Присутствуют лишь совместная игра и Team to Team. А ведь первые части Descent во многом прославились благодаря замечательно реализованному Deathmatch'у.

Выводы делайте сами, но спешим предупредить: перечисленные недостатки не могут затмить положительные качества игры. За неимением достойных конкурентов Descent: FreeSpace занимает первое место среди космических симуляторов, по крайней мере, на ближайшие полгода. А там видно будет...

ПРЕДЫСТОРИЯ



Человечество активно осваивало космос. На матушке-Земле места давно уже не хватало, а потому создавались все новые и новые колонии. Возникла потребность в новой форме правления, которая смогла бы контролировать все расширяющиеся территории. Новая правящая организация получила название Галактическое Содружество землян. Под его руководством человеческая раса процветала, продолжая свое гордое шествование по Галактике. И вот настал день, когда люди поняли, что они не одиноки в ней.

Васуданам (а именно так именовали себя пришельцы) было нужно то же, что и землянам, – новые территории. А потому мирной встречи не получилось. Разгорелась кровопролитная война. С самого начала стало понятно, что силы землян и васудан приблизительно равны. Война приняла затяжной характер. Шел уже пятнадцатый год противостояния, когда неожиданно в пределах обитаемой части Галактики появились неопознанные военные корабли. Они уничтожали как землян, так и васудан, и по своей мощи превосходили корабли обеих рас. Вскоре стало ясно, что чужаки представляют опасность для существования и человечества, и пришельцев с Васудана (так называется планета вблизи звезды Васуда – родина васудан). Тогда был создан союз людей

и их бывших врагов, призванный противостоять новой угрозе. Пришельцев назвали шиване. И началась новая война...

ОРУЖИЕ

GTM MX-50 – самая «средненькая» из всех ракет.

GTM-4 Hornet – небольшие ракеты, вылетают сразу по четыре штуки, что компенсирует малую убойную силу. Ракеты самонаводящиеся, но, если не настигнут цель, через некоторое время самоуничтожаются.

GTM-2 Fury – мелкие неуправляемые ракеты. Зато очень высоки скорость и боезапас. Ими удобно расстреливать противника с близкой дистанции.

GTM-9 Interceptor – эта ракета долго держит цель, но, как и Hornet, взрывается через некоторое время. Хороша против крейсеров и бомбардировщиков из-за их небольшой скорости.

GTM Phoenix – противобомбовые ракеты. Незаменимы на миссиях по охране кораблей, т. к. позволяют свести к минимуму повреждения, наносимые бомбардировщиками врага.

GTM-43 Stiletto – самонаводящиеся ракеты. После пуска разлетаются на несколько более мелких, каждая из которых способна преследовать свою цель.

GTM-1 Synaptic – самонаводящаяся бомба. После запуска разлетается на несколько пакетов взрывчатки. Вследствие небольшой скорости лучше использовать для уничтожения крупных объектов (время перезарядки 5 секунд).

GTM-3 Tsunami – значительно более мощная бомба. К сожалению, время перезарядки целых 20 секунд, что делает невозможным ее использование в некоторых миссиях.



GTM-31 Disruptor – уничтожает двигатели и не вредит прочим системам корабля.

GTM-N1 Harbinger – самая мощная бомба в игре. Но больше шести штук на миссию взять нельзя: слишком велика масса (время перезарядки 30 секунд).

КОРАБЕЛЬНЫЙ ПАРК

В игре предусмотрена возможность выбора корабля для выполнения каждой миссии с полной заменой его вооружения. Поэкспериментируйте, возможно, вам удастся подобрать вариант оптимальнее, чем выставленный по умолчанию.

GTF Ulysses (space superiority) – маленький и легкий истребитель. Чересчур маленький и легкий. Прибавьте к этому слабую броню и лишь один контейнер для ракет, и вы получите малопригодную для боя машину.

GTF Apollo (space superiority) – удачное сочетание брони, маневренности и вооружения делают эту машину пригодной для большинства миссий в игре.

GTF Valkyrie (interceptor) – сила этой машины в ее скорости и маневренности. Огневой мощью похвастаться не может, но на миссиях по уничтожению истребителей противника не знает себе равных. Против крейсеров и уничтожителей шансов мало, т. к. даже этому перехватчику довольно сложно уйти от самонаводящихся ракет.

GTF Hercules (heavy assault) – ничем не выдающийся корабль. Своеобразный середнячок среди прочих.

GTB Medusa (heavy bomber) – хорош во всех миссиях, где нужно атаковать крупные суда противника.




Продолжение на стр. 56







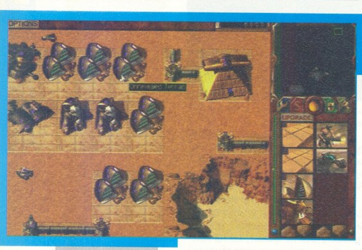
Андрей Шаповалов & Stormtrooper

DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTERS!

РАЗРАБОТЧИК	Westwood Studios, Inc.
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	сентябрь 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95/98
Процессор – Pentium 133
Оперативная память – 16 Мб
Видеокарта – 16-Bit Color Video Card

PC CD ROM



В старые добрые времена (а точнее, в 1993 году), продав предпоследние штаны и лучшую рубашку, я все-таки наскреб необходимую сумму и позволил себе неслыханную роскошь – персональный компьютер. Какая была машина! Зверь! Процессор 286, целых 640 Кб оперативной памяти, жесткий диск аж на 40 мегабайт и PC Speaker! А монитор – VGA с 256 цветами! Сказка...

Но Eye of the Beholder почему-то не шел, равно как и Master of Orion. Я уж было приуныл, но тут мой старый знакомый принес новую игрушку – Dune 2: The Building Of A Dynasty. Сначала минут пятнадцать я смотрел, как он воевал. Потом, когда терпеть стало уже невозможно, я спровадил его под благовидным предлогом и начал воевать сам.

С тех пор так и воюю. Хоть раз в год, хотя бы одну миссию (восьмую или девятую, когда доступны все технологии), но прохожу обязательно. И я не один такой. Казалось бы, сколько уже успело выйти новых стратегий в реальном времени. Были и Command & Conquer с его роскошными (для своего времени) видеовставками, и великолепный Warcraft 2, и технологически совершенный Total Annihilation... Вот уже и Starcraft появился...

Но стоит зайти разговору об real-time strategy, как то и дело проскальзывает фраза, пронизанная ностальгией: «А вот в Dune 2 было гораздо круче...» На Западе, продолжающем уже которое десятилетие успешно загнивать, рынок цивилизованный (по крайней мере, нас в этом убеждают). Значит, закон «спрос рождает предложение» действует там неукоснительно. Следовательно, и интерес к Dune 2 не остался незамеченным. Компания Westwood объявила о выходе римейка, который назвали Dune 2000. Вокруг новой «Дюны» тут же начались жаркие споры. Одни утверждали, что игра слаба и ничего собой не представляет, другие твердили, что это – стопроцентный хит.

Кто же прав? На самом деле правы и те, и другие. Просто никто как следует не вник в слова разработчиков о том, что они делают римейк Dune 2. Римейк (для тех, кто не знает) – это новая версия чего-то более или менее старого. Новая версия, а не новая игра.

В этом-то все и дело. Все фанаты, которые ожидали именно увидеть «старую игру с улучшенной графикой и режимом multiplayer» (как официально и обещали парни из Westwood), вполне довольны. А вот те, кто рассчитывал увидеть что-то совсем новое, очередного убийцу Starcraft или Total Annihilation, естественно, разочарованы. Так ведь надо было внимательно ознакомиться с заранее предоставленной разработчиками информацией, а не строить домыслы, руководствуясь исключительно своими желаниями.

Впрочем, римейк получился несколько странным – создатели начисто поменяли характеристики всех видов войск. Дом Харконненов лишили их тяжелой пехоты. Не стало и превосходной внутриигровой энциклопедии, из которой можно было почерпнуть данные обо всех войсках. Да и расклад сил в последних сражениях заметно изменился.

С другой стороны, спайс стал теперь восстанавливаться (что вполне логично с точки зрения мира Дюны), так что взять противника примитивным «измором» уже не получится – деньги и у него, и у вас всегда будут. Разумеется, улучшился интерфейс, войсками стало гораздо удобнее управлять.



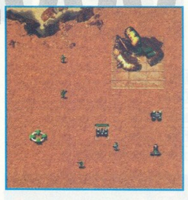
Однако есть в Dune 2000 два несомненных недостатка, которые простить нельзя. Первый из них – совершенно тупой искусственный интеллект ваших доблестных войск. Вместо того чтобы атаковать противника, они частенько начинают бестолковые маневры. Боевой танк ни с того ни с сего вдруг аккуратно объезжает пехоту врага, а ракетный танк так и норовит подъехать поближе к орудийным и ракетным башням чужой базы, хотя дальность стрельбы позволяет ему атаковать с безопасного расстояния.

Второй недостаток – устаревший графический движок. Для Red Alert (1996) он был неплох, а вот для Dune 2000 (1998) уже явно не подходит. Видать, финансовый кризис не только в России, буржуи тоже решили маленько сэкономить.

Итог таков: если вы фанат старой второй «Дюны» и хотите вспомнить молодость, бегите в магазин и расталкивайте всех у прилавка с заветной игрой. Ну а если вы не фанат, тогда лучше не бегите, а ждите чего-нибудь другого. Например, Tiberium Sun от той же Westwood. Говорят, уже недолго осталось.

DUNE 2000





СЮЖЕТ

Итак, на далекой планете Арракис (Arrakis, в просторечии именуемой Дюна) в пустыне обитают огромные песчаные черви (Sandworms). Они вырабатывают особое вещество – спайс (spice), которым пользуются навигаторы для преодоления просторов космоса. Следовательно, тот, кто контролирует Дюну, контролирует спайс. Тот, кто контролирует спайс, контролирует Вселенную.

Император-падишах известной Вселенной, Шадам IV (Shadam IV), ни с того ни с сего предложил трем великим Домам (своеобразным местным кланам-правительствам) нечто вроде соревнования. Тот из Домов, который будет добывать больше всего спайса, получит контроль над Дюной.

Сражения ведутся без правил, побеждает тот Дом, которому достается территория с залежами спайса. А достаться, по логике вещей, она может только одному...

Вы – неизвестный, которому покровительствует (тайно) леди Эллара (Lady Ellara), наложница Императора, а по совместительству – монахиня, обладающая даром предвидеть будущее. Много раз она видела, как вы гибнете на полях сражений. Но был один раз, когда узрела она вас в лучах славы непобедимого полководца.

Вам предстоит исполнить это ее пророчество.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление стандартное, полностью перенесено из Red Alert.

Режим Practice

Кроме стандартного режима многопользовательской игры, вы можете выбрать так называемый Practice. Этот режим даст вам возможность сразиться с несколькими компьютерными соперниками. Вы можете выбрать размер карты, количество противников, Дом, за который будете играть.

Вы сможете установить активность песчаных червей (будет их много или мало) или совсем убрать их (не рекомендуется, почему – см. ниже). Также можно задействовать или отключить наличие на карте контейнеров. Если ваши юниты наткнутся на них, то вы сможете получить хороший (невидимость, восстановление жизни и т. п.) или плохой (ядерный удар и пр.) бонусы.

Место, на котором вы начинаете на данной карте, выбирается компьютером каждый раз в случайном порядке.

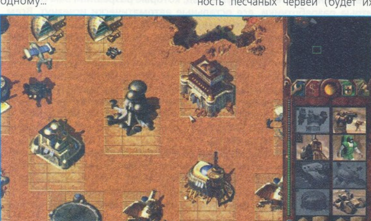
В режиме Practice вы получите в свое распоряжение и сигнальщиков (thrumper). Они привлекают к себе песчаных червей. Самих сигнальщиков черви не трогают, а всю технику, находящуюся рядом, с удовольствием съедают.

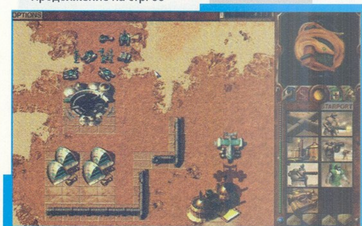
Единственное ограничение – нельзя играть за Императора.

ЭКОНОМИКА

Вся экономика основана на добыче и переработке спайса. Он – ваши деньги и единственный ресурс, необходимый для создания армий. Как только вы построите перерабатывающий завод, вам привезут комбайн и он автоматически отправится собирать спайс на самом ближайшем обнаруженном месторождении.

Продолжение на стр. 60





HEXPLORE

Gobzik

РАЗРАБОТЧИК	Infogrames
ИЗДАТЕЛЬ	Ocean
ВЫХОД	май 1998 г.
ЖАНР	RPG + action
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95

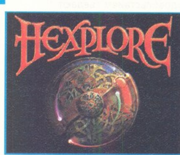
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 120)

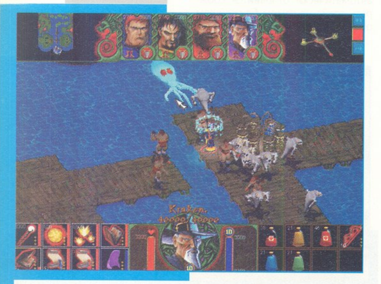
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)

Привод CD-ROM – 4-скоростной (рекомендуется 8-скоростной)

PC CD ROM







Удивляюсь, почему Hexplore, не отличающаяся ни «невиданным» уровнем графики, ни суперсовременной технологией, ни поддержкой трехмерных ускорителей (их вообще нет), так сильно захватывает с самой первой минуты и не отпускает до самого конца, до финального мультика и титров с именами создателей. Но что самое удивительное, так это то, что захватывает она не только закаленных в бесчисленных боях ценителей жанра, но и тех, кто аббревиатуру RPG скорее всего расшифрует как Ruchnoi Protivotankovy Granatomyot, то есть игроманов, которые в ролевых играх ни в зуб ногой. Причин такого явления можно назвать несколько. Во-первых, это поразительная простота управления всеми четырьмя героями и вообще простоватость не только интерфейса, но и механики игры, то есть базовых правил, по которым она живет. Во-вторых, это сюжет, развивающийся в небольших, но стильных мультяшных сценках между главами. В-третьих, музыка просто великолепна настолько, что невозможность использовать диск с игрой в качестве музыкального можно назвать одним из существенных недостатков продукта. И, наконец, последняя, но в то же время главная причина такой поразительной притягательности Hexplore... Это то, что мой знакомый назвал «атмосферой» ролевой игры. Вы действительно начинаете чувствовать себя одним из маленьких воксельных человечков, бегающих на экране. Именно это ощущение и отличает ролевик от любой другой игры остальных жанров.

Оговоримся, что назвать Hexplore стопроцентной RPG нельзя, слишком уж она аркадна, слишком многое зависит от хорошей реакции и ловкости пальцев. Отсутствие статистики или различных характеристик (типа ума, силы, меткости) может немного сбить с толку. Очки опытности также набираются весьма нестандартно. Из тварей периодически выпадают своеобразные звездочки разного достоинства, подобрав которые, герой и получает эти самые вожделенные очки. Однако, несмотря на кажущуюся необычность, такая система достаточно удобна. Ведь вы всегда вправе точно выбрать, какому персонажу пришла очередь стать опытней, а какому – пока не судьба. Таким образом поистине элегантно разрешается и вторая проблема, часто свойственная ролевикам. Я имею в виду так называемый overpower, когда герои достигают таких вершин могущества, что могут спокойно перебить всех врагов простым шапкозакидательством. Так вот: как только вы наберете максимум звезд, которые разрешили вам собрать хитрые разработчики, все остальные автоматически исчезнут. Всем желающим бурного развития персонажей придется ждать следующей главы, где они станут заметно сильней, как впрочем, и их противники.

Очень удачно решена и проблема смерти героев. Неудачник превращается в бесплотное привидение-фантом, невидимое для врагов, но и неспособное ни к каким активным действиям, кроме разведки территорий. Чтобы оживить героя, поставьте его на специальную «оживляющую» площадку с изображением египетского анкха. Воскрешенный таким образом товарищ получит около трети жизней, и этого достаточно, чтобы пробиться к потерянным по причине смерти вещам и отомстить обидчикам.

Однако не буду отвлекаться и рассматривать удачные дизайнерские находки, коих в игре более чем достаточно. На мой субъективный взгляд, RPG – это не штамп на коробке, не надпись на компакт-диске, а особый, ни на что не похожий мир приключений и тайн, загадок и битв. Мир, который я обнаружил в Hexplore. А все остальное не так уж и важно.

HEXPLORE

ДЕЛО БЫЛО ТАК

Тысячный год от рождества Христова. В эти темные и столь далекие от нас времена в мире было полным-полно забытых королевств, бродячих колдунов и тщательно спрятанных кладов. В эти же века существовавшее несколько тысячелетий таинственное братство темных магов наконец собралось с силами и приступило к активным действиям. Они натравили друг на друга представителей западных королевств и воинственной народности восточных кочевников-сарацинов и начали поиски легендарной книги Hexplore в надежде, что в предстоящей заварушке до них никому не будет никакого дела.

Однако они просчитались, приказав напасть своим тварям на отряд странствующих крестоносцев. Часть из защитников веры погибла, кто-то был захвачен в позорный плен, но одному пареньку удалось скрыться. Он-то и набрал троих сотоварищей и решил вызволить крестоносцев, захваченных одним из колдунов по имени Гаркхам, из его замка. А вот в самом замке Гаркхама герой узнает совершенно неожиданные для себя вещи. Как сказал об этом сам путешественник: «Наши приключения на этом только начинаются».

Как видите, герой не сразу просыпается с мыслью о том, что неплохо было бы поразмять косточки и еще раз спасти мир. Вначале он вообще не подозревает о тайных замыслах темного братства. Сюжетная линия плавно развивается по ходу игры, давая все новую и новую информацию о целях героя и о способах ее достижения. Очень многое любознательному игроману поведают диалоги с NPC (некромант, светлый маг или западный король), а также симпатичные мультики, в которых ведется рассказ от лица главного героя о приключениях, выпавших на долю отряду.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО УРОВНЯМ

Как уже было сказано выше, система накопления опыта и повышения уровня опытности в Hexplore достаточно специфична, поэтому поговорим о ней поподробней.

Итак, чтобы получить следующий уровень, все персонажи должны насобирать триста очков опытности, представленных тремя типами звездочек разного достоинства: голубая – 10 очков, просто белая – уже 20, а белая и пушистая – аж 50. Как идет процесс накопления очков, можно узнать, глянув на синий столбик справа от портрета персонажа. Как только этот столбик наполнится доверху, цифра над ним, что показывает текущий уровень персонажа, увеличится на единицу и загорится желтым цветом. С этого момента герой не сможет поднимать очки опытности, и вам придется отдавать их другому персонажу. Когда все персонажи поднимутся на один уровень, звездочки самым противоестественным образом исчезнут... Соотношение таково «одна глава – один новый уровень». Всего в Hexplore одиннадцать глав, причем в последней развитие персонажей не предусмотрено, вот и получается, что развитие героя ограничено десятью уровнями или тремя тысячами очков опытности. Точное число очков опытности показано вверху экрана, на маленьком портрете персонажа. Синим цветом отмечены очки опытности, а красным – точное количество хитпойнтов.

Каждое увеличение уровня влечет за собой такое приятное последствие, как повышение максимального количества хитпойнтов. Прибавка равна максимальному количеству хитпойнтов, которое они имели при нулевом уровне опытности. Например, мой колдун Uraeus при нулевом уровне имел триста жизней, значит, при первом уровне опытности он получит (300 + 300) шестьсот. В конце игры он вообще достигнет трех тысяч трехсот хитпойнтов (десять увеличений по триста плюс начальные триста).



Увеличение уровня также усиливает мощь большинства видов оружия и заклятий. Вернее, не увеличение уровня, а получение новых очков опытности. Например, подобрали вы путешественником голубую звездочку, и метательное лезвие в его арсенале мгновенно увеличит свою убойную мощь сразу на две единицы.

ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Все снаряжение и оружие в частности имеет четыре градации крутости. Первая – просто предмет, не отмеченный никакими звездочками или каким-либо другим способом.



Продолжение на стр. 74



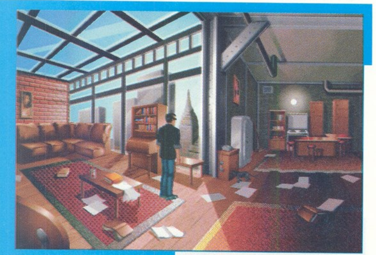
Руслан Маргиев, клуб «Game Galaxy»

HOPKINS F.B.I.

РАЗРАБОТЧИК	KULT
ИЗДАТЕЛЬ	MP Entertainment
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор – Pentium 133
Оперативная память – 16 Мб
Видеоплата – 1 Мб
Привод CD-ROM – четырехскоростной
Знание английского языка – обязательно





Скажем сразу, что фанаты Arcanoid и Wolfenstein 3D при игре в Hopkins F.B.I. обязательно испытают щемящие душу ностальгические моменты и с тоской вспомнят о временах давно ушедших, ибо на каждом компьютере, встречающемся в штаб-квартире ФБР, установлен именно Arcanoid, а без умения уложить пару фрицев, зашедших сзади, вы просто не сможете пройти игру. Правда, версия «Арканоида» далеко не лучшая (честно говоря, самая худшая из тех, что я видел), а клону первой 3D-стрелялки довольно далеко до оригинала. Впрочем, где вы сейчас найдете оригинал?

Так или иначе, а перед нами классический квест, сделанный в духе сериала о Космическом Мусорщике. Хороший или плохой – это вы оцените сами, но точно, что он самый кровавый из когда-либо существовавших на персональных компьютерах. А что вы хотите? Работа у агента ФБР не из чистых. Так что изувеченных трупов вы встретите немало, в связи с чем игра не рекомендуется к прохождению детям младше 21 года.

Что можно сказать о качестве реализации? Высокий уровень, хотя, конечно, до лучших творений Sierra и LucasArts слегка не дотягивает. Впрочем, если сделать поправку на редкое сочетание рисованной и 3D-анимации, то получится весьма и весьма оригинальный проект.

НЕМНОГО ОБ УПРАВЛЕНИИ

Руководить действиями агента ФБР Хопкинса (а именно в его роли выступает играющий) придется, как это ни странно, классическим способом – с помощью мыши. Правой ее кнопкой вы выбираете тип действия, которое хотите совершить с предметом, выбранным курсором, а левой подтверждаете выполнение. Здесь есть один недостаток: если вы выбрали тип действия и затем убрали курсор с объекта, то вам придется выбирать снова. Берегите нервные клетки! Доступ к инвентарю и игровому меню осуществляется путем перемещения курсора мыши в левый верхний угол экрана.



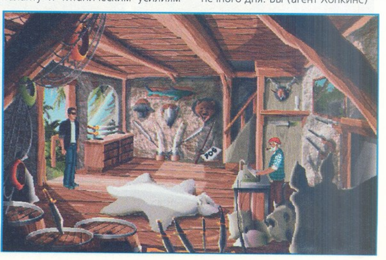
СЮЖЕТ

Итак, нам придется распутать чрезвычайно запутанное дело, покрытое, я бы сказал, фантастическим мраком. А началось все в 1994 году, когда глава одного из террористических синдикатов США Берни Берксон заявил правительству о наличии в его распоряжении двух ядерных боеголовок и предложил Белому Дому приобрести их за небольшую сумму зеленой наличности, на что последний, видимо, взяв пример с государства Израиль, ответствовал, что ни в какие переговоры с террористами вступать не будет. Расплатой явились 50 000 жизней мирных жителей Калифорнии, унесенных ядерным ураганом. Расследование дела было поручено ФБР. Поиски преступников безуспешно велись два года, и вот, наконец, в 1996 году, благодаря таланту и титаническим усилиям Хопкинса, расследование было завершено и Берни Берксон оказался прикованным к электрическому стулу, с которого прямо во время казни при таинственных обстоятельствах благополучно исчез. Ну что ж, придется начать все сначала, и теперь Хопкинс будет работать под вашим чутким руководством.

ГЛАВА 1: HEAVEN AND HELL

Начало тревожного, но солнечного дня. Вы (агент Хопкинс) –



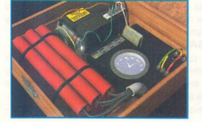




в своей квартире, на одном из верхних этажей небоскреба. В комнатах страшный беспорядок. Голодная кошка играет с телефонной трубкой, безжизненно свисающей с телефонного аппарата, давно отключенного за неуплату. Это все вам не нужно, но чтобы полностью оправдать потраченные на игру деньги, можете потрогать, посмотреть, попытаться подвигать и, конечно же, обыскать все предметы, находящиеся в квартире. Кстати, это касается и всех остальных мест. Ну а здесь вам необходимо взять отвертку (Screwdriver), которая лежит на столе слева от телефона, затем обыщите тахту (Couch) в левой части квартиры – найдете несколько ключей. Далее возьмите пистолет (Gun) из кобуры, висящей под телевизором. Идите на улицу, выход в нижней части экрана. Пока вы просыпались, террористы захватили заложников в банке.

Кажется, ночью был дождь. Как вы узнали, Хопкинс? Элементарно: лужи на асфальте. Прочитайте два объявления, висящих по обеим сторонам входа в здание. Впрочем, можете и не читать. Выберите в инвентаре ключи, которые нашли на тахте, и садитесь в машину. Перед вами карта города. Куда поедем? Конечно же, в банк, освобождать заложников. Кстати, в машине установлена радиостанция, на которую вы получите соответствующие указания от оператора. Банк находится в левой части города.

Перед зданием банка подойдите к рыжему полицейскому с непокрытой головой, он там один такой. Предъявите ему документ: внешне на агента ФБР вы вовсе не похожи. Можете поговорить с сержантом о террористах и заложниках, но главное – попросите у него мегафон. Переговорный процесс особо затягивать не стоит. Выясните у террористов их требования. Предложите обменять себя на заложников. Они попросят вертолет. Согласитесь на их условия. (Жаль девушку.) После удара по голове тяжелым тупым предметом вы довольно быстро очнетесь (наверное, сказываются многолетние тренировки). Прочитайте листок, валяющийся тут же на крыше. Это план часовой бомбы. Спускайтесь вниз. Обыщите полки (Shelves) рядом с левым входом в банк под надписью «Here». Там кто-то предусмотрительно оставил инструмент для обрезания проводов (Wire cutter). Пройдите чуть вправо к мусорной корзине (Trash can), стоящей в углу возле стоек, и отодвиньте ее. Под ней коробочка – это то, что мы ищем. Осмотрите ее. Заперто. Универсальной отверткой агента ФБР можно открыть любой замок. Внутри коробочки – бомба, да не простая, а часовая. Вооружаемся Wire cutter и режем провода в следующей последовательности: желтый (средний), зеленый (левый), красный (правый). Дело сделано. Теперь можно пофлиртовать с медсестрой, например, прикинуться раненым. Выбирайтесь из банка. Вы получите сообщение о том, что полицейский вертолет обнаружен брошенным на пустыре (Empty lot). Едем в левый нижний угол карты.



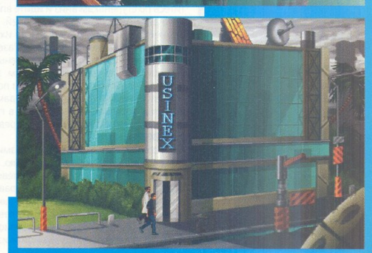
Поговорите с доктором. У него вы сможете узнать, отчего умерла вертолетчица. Хотя можете сразу осмотреть труп, и аккуратное пулевое отверстие в голове молодой женщины снимет все вопросы. В середине экрана между трупом и лужей валяется неприметная бумажка. Отодвинув ее (move), вы найдете обрывок шнурка от ботинка (Piece of shoelace). Под вертолетом стоит пустая бутылка. Она нам тоже понадобится. И последний полезный объект на этом экране – мусорная корзина у забора. Обыщите ее на предмет кусочка мяса (Piece of meat). Теперь мы покидаем пустырь и направляемся в лабораторию ФБР (F.B.I. Laboratory), которая расположена чуть правее Музея.

Препарированный череп, даже нарисованный, не очень-то приятное зрелище. Постарайтесь побороть приступы тошноты и поговорите с исследователем (Researcher). Из разговора выяснится, что научные исследования могут немало поведать о владельце того или иного неприметного, на первый взгляд, предмета. Отдайте очкарику шнурок. Он пообещает вам позвонить, как только что-нибудь выяснит. Отправляйтесь же, в конце концов, на работу, в здание ФБР (справа).

У входа поговорите с панком. Как же так, вы не узнали своего старого друга агента Джексона (Jackson)? Последний, как всегда, выполняет сложнейшее задание. На этот раз какой-то маньяк угрожает в анонимных письмах порешить вашего общего шефа. А так как у вас самого проблем по горло, быстренько распрощайтесь с Джексоном и заходите в здание. Поговорите с мужиком в синих очках возле стойки оператора. Он поведает вам кое-какую информацию о преступлениях, связанных с удушением женщин. Идите в свой офис (дверь слева). Загляните в верхний ящик (Drawer) стола, там лежат ключи, которые открывают правую часть (Cupboard) стола. Ха! Какой же агент ФБР пойдет на дело без пары увесистых гранат?

Продолжение на стр. 94







Nick Silin

EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAON

РАЗРАБОТЧИК	Cryo Interactive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

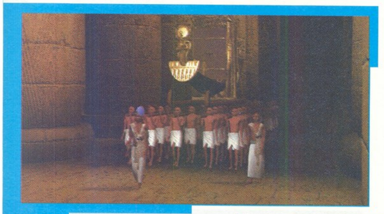
Операционная система – Windows 95

Процессор – Pentium 100 МГц или выше

Оперативная память – 16 Мб

Привод CD-ROM – четырехскоростной

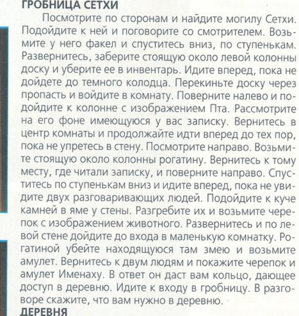


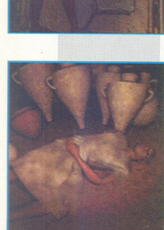


Перед вами очень неплохо сделанный квест. Вы станете египтянином, причем древним. Главная ваша забота на протяжении всей игры – доказать невиновность вашего отца (разумеется, египетского, а не русского). Вас ждут лабиринты, подземелья, древние храмы, а также большое количество загадок и головоломок. Игра разбита на несколько этапов, и каждый из них придется проходить и разгадывать до конца, иначе дальше двигаться вы не сможете. В процессе игры вы узнаете много интересного о Древнем Египте, его обитателях и их образе жизни. В этом вам поможет отдельный справочный раздел с иллюстрированной базой данных. Игра идет от первого лица и предоставляет возможность поворачиваться и смотреть во всех направлениях, что в принципе следует делать после каждого шага.



ПРОХОЖДЕНИЕ





ГРОБНИЦА СЕТХИ

Посмотрите по сторонам и найдите могилу Сетхи. Подойдите к ней и поговорите со смотрителем. Возьмите у него факел и спуститесь вниз, по ступенькам. Развернитесь, заберите стоящую около левой колонны доску и уберите ее в инвентарь. Идите вперед, пока не дойдете до темного колодца. Перекиньте доску через пропасть и войдите в комнату. Поверните налево и подойдите к колонне с изображением Пта. Рассмотрите на его фоне имеющуюся у вас записку. Вернитесь в центр комнаты и продолжайте идти вперед до тех пор, пока не упретесь в стену. Посмотрите направо. Возьмите стоящую около колонны рогатину. Вернитесь к тому месту, где читали записку, и поверните направо. Спуститесь по ступенькам вниз и идите вперед, пока не увидите двух разговаривающих людей. Подойдите к куче камней в яме у стены. Разгребите их и возьмите черепок с изображением животного. Развернитесь и по левой стене дойдите до входа в маленькую комнатку. Рогатиной убейте находящуюся там змею и возьмите амулет. Вернитесь к двум людям и покажите черепок и амулет Именаху. В ответ он даст вам кольцо, дающее доступ в деревню. Идите к входу в гробницу. В разговоре скажите, что вам нужно в деревню.

ДЕРЕВНЯ

Возьмите камень с иероглифами. Покажите кольцо человеку около входа в деревню. Идите прямо, пытаясь войти в каждую дверь по левой стороне. Когда войдете в дом, идите прямо и в правый коридор, поднимите огниво, лежащее около мисок с фруктами. Вернитесь в комнату и войдите в левый коридор. Изучите полукруглую подставку и рассмотрите на ней вашу зашифрованную записку. Выйдите из дома и поверните налево. Идите прямо, пока не увидите маленький переулок, ведущий налево. Пройдите по нему до конца и возьмите деревянную лестницу. Вернитесь на главную улицу и продолжайте идти налево. После поворота подойдите к стоящей в углу женщине. Поговорите с ней, спросите, где дом Хори. Поставьте слева от двери лестницу и попробуйте по ней подняться. Когда женщина закричит, дайте ей кольцо. Когда она исчезнет, заберитесь по лестнице в дом. Идите по правой стене. Во второй комнате откройте плетеную корзину. На дне лежит сломанный амулет Хори. Положите туда имеющийся у вас амулет. Сделайте шаг вглубь комнаты. Из обрамленной красным деревом ниши на стене достаньте серебряную вазу. Подойдите к каменному сиденью и отодвиньте крышку, лежащую на плетеной циновке. Откроется потайной ход. Спуститесь по ступенькам и возьмите из руки Хори кусок папируса. Выйдите на улицу и поверните направо. В тупике поверните налево. Возьмите лежащую на двери булавку и откройте ей замок. Несколько раз дерните за веревки и войдите внутрь. Возьмите с подставки плошку с маслом и войдите в темную комнату. Дотроньтесь огнивом до масла. Возьмите стоящий слева ящик. Выйдите на улицу. Если все сделано верно, то наступит вечер. Идите по направлению ко входу в деревню. Слева появится небольшой проход. Идите по нему до конца, войдите в дверь слева. Покажите хозяину хижины все, что нашли. Когда он предложит поспать, лягте на циновку у стены и возьмите деревянный подголовник.

МАСТЕРСКАЯ БАЛЬЗАМИРОВАНИЯ

Войдите во двор, по левой стороне подойдите к двери и постучите. К вам выйдет хозяин. Покажите ему ящик. Войдите внутрь, поверните направо, сделайте несколько шагов вперед и найдите под покрывалом тело Тхана. Дотроньтесь до ожерелья у него на шее кус-

ком папируса. Повернитесь к бальзамировщику и поговорите с ним. Он даст вам два кубика и предложит разгадать загадку. Идите следом за ним. Возьмите предметы в следующем порядке: oudjat eye, small column, djed pillar, tit knot. После этого разложите предметы таким образом: oudjat eye – в верхний левый квадрат, small column – в нижний левый квадрат, tit knot. – в правый верхний квадрат, djed pillar – в нижний правый квадрат. Теперь вас признали за своего. Идите в соседнюю комнату и подойдите к саркофагу Хери (зеленый, стоит у левой стены) и посмотрите на узор, расположенный в верхней части. Рассмотрите на его фоне вашу зашифрованную записку. Выйдите через дверь на улицу и присоединитесь к процессии. И ни в коем случае не спускайтесь в могилу!

МОГИЛА БОГАТОГО ГОРОЖАНИНА

Говорил же – не спускайтесь, а вы? Вообще, не понятно, за какие такие грехи вас замуровали в могиле. Пока идет сверху свет, запомните, где стоит масляный светильник. Когда свет погаснет, достаньте огниво и зажгите лампу. Возьмите со стула бумеранг и нож. Не убирая нож, посмотрите по сторонам и в том месте на стене, где нож станет белого цвета, примените его. Пролезьте в образовавшуюся дыру. Спросите у рабочего, где выход. Сделайте шаг вперед и поверните направо. Выйдите на улицу. Поверните направо и подойдите к женщине, стоящей у стены. Она предложит решить загадку. Выберите восьмой квадрат, приблизьтесь к нему и рассмотрите на его фоне шифрованную записку. Поверните направо и подойдите к рисункам на стене. Рассмотрите узор, находящийся слева в полутени. Сравните с рисунком свою записку. Вернитесь к женщине и покажите ей записку. Идите за женщиной.

ДОМ ПАНЕХЕЗИ

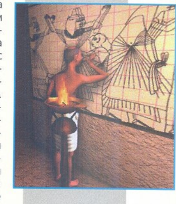
Поговорите с охранником. Когда он скажет, что ему не знакомо ваше имя, дайте ему деньги (два деревянных кубика), и он вас сразу вспомнит. Пройдите вперед до дома, поверните направо по тропинке и подойдите к правой двери, ведущей в сад. Когда вы войдете, в вас начнет стрелять спрятавшийся лучник. Чуть справа, совсем близко, стоит дерево. Обычно лучник прячется в кустах чуть правее ствола. Бросьте туда бумеранг и убейте стрелка. Если его там не окажется, вам придется кидать бумеранг во все стороны, пока не попадете. Поверните налево, сделайте шаг вперед, еще раз поверните налево и войдите в дом. В доме поверните направо и войдите в комнату, в которой стоит женщина. Поверните налево и войдите в дверь перед вами. В кладовой возьмите с пола миску с молоком. Вернитесь назад и войдите в комнату напротив входа. В этой комнате слышно мяуканье кошки. Поставьте миску с молоком на циновку у стены. Когда кошка придет, снимите кольцо, висящее у нее на ухе. Этим кольцом откройте потайную дверку, расположенную над красным стулом. Возьмите из ниши записку и брусок из кости. Вернитесь в комнату с женщиной, сделайте шаг направо, поверните налево и идите в дверь, расположенную перед вами. Поверните направо. Перед вами три прохода. Сначала зайдите в правый и с плетеных корзинок возьмите ожерелье и парик. Вернитесь и пройдите в центральный проход. Это – душевая. Слева возьмите тюбик с краской для лица. Посмотрите в зеркало, лежащее справа. Украсьте свое лицо гримом и наденьте парик. Пройдите в левый проход и подберите тунику. Вернитесь к женщине в холле. Покажите ей ожерелье и она пропустит вас на второй этаж. Поднимитесь по лестнице, поверните направо и выйдите на балкон. Подойдите к столику с костями и положите недостающую кость на пустое место. Теперь нажмите на следующие кости: Heri – Pedjet – Ptah – Nefer. Из открывшегося слева потайного ящичка достаньте записку. Придет хозяин дома и предложит сыграть в игру на вашу жизнь. Игра проста – нужно выкинуть с доски все свои фишки. Ходы производятся змейкой, начиная с верхнего ряда, слева направо. Количество ходов определяется цифрой, которая появляется при выбрасывании кожаных ремешков. С пятого справа в нижнем ряду поля фишка должна прыгнуть сразу на пять ходов. Если пройдено меньше полей, следующий ход должен выводить фишку с поля. В противном случае она возвращается на середину доски. Ходить можно только той фишкой, на которой рука-курсор превращается в кулачок. Выиграть у специалистов можно, но трудно. Когда игра закончится, немедленно прыгайте с балкона, иначе вас ждет гибель.

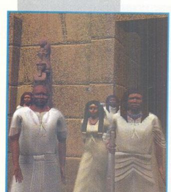
ВЛАДЕНИЯ АМОН-РЕ

Повернитесь к Аамерун и поговорите с ней, выбирая вторые варианты ответов. Аамерун поможет пройти вам в храм. Пройдите чуть левее девушки. В храме встаньте к Аамерун спиной и идите вперед до тех пор, пока не увидите мужчину. Поверните налево и идите вперед. Когда упретесь в стену, пройдите в узкий проход правее. Пройдите по нему до конца, поднимитесь по ступенькам и выйдите на террасу. Подойдите к жрецу, хранителю времени, и поговорите с ним. Возьмите прибор для определения времени и используйте его на сидящем ассистенте жреца. Расположите прибор так, чтобы желтая звезда над головой ассистента оказалась в треугольной прорези. Щелкните левой кнопкой мыши. Спуститесь на один пролет по ступенькам и войдите в комнату слева. Послушайте, что скажет жрец, выберите второй вариант ответа. Когда жрец замолчит, обратитесь к нему еще раз. Когда жрец уйдет, повернитесь направо и посмотрите на пол. Наполненный желтой жидкостью стакан в правом верхнем углу показывает, сколько времени у вас осталось. Поэтому поторопитесь. (Кстати, с этого момента игру лучше не записывать, так как начинать придется с этого же места.) Возьмите небольшую чашку. Посмотрите на большую миску и вычерпните из нее воду чашкой. Отковырните ножом две появившиеся заплатки. Возьмите открывшиеся элементы. Спуститесь по лестнице на первый этаж в колонный зал и достаньте имеющуюся у вас карту. На ней отмечено, где искать недостающие улики. Вернитесь тем же путем, которым шли к лестнице, пройдите мимо монаха до стены. Повернитесь направо и сделайте шаг вперед. В основании колонны справа есть ниша. Возьмите из нее ожерелье. Теперь развернитесь, сделайте шаг вперед, поверните налево, дойдите до монаха, поверните налево и идите вперед до Аамерун. Покажите ей то, что нашли. Выберите первый вариант ответа. После этого вас выгонят из храма и вам придется держать ответ перед верховным жрецом. В ответ на его вопрос о ваших расследованиях подойдите к Птанеферу и сорвите с него тунику. На открывшуюся на его груди пластину прикрепите два добытых доказательства его вины. Стража уведет Птанефера. Верховный жрец отметит вашу потрясающую храбрость при расследовании столь сложного дела и пообещает, что сообщит о вас правителю и что вы (ну повезло же!) получите немного золота.

■







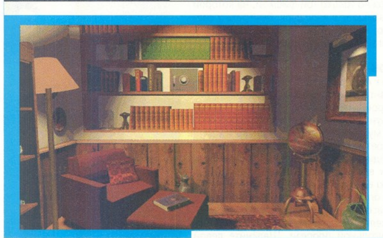
Nick Silin

LIGHTHOUSE: THE DARK BEING

РАЗРАБОТЧИК	Sierra
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra
ВЫХОД	октябрь 1997 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – DOS, Windows
Процессор – 486DX4 100 МГц или выше
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD ROM – четырехскоростной
SVGA





В этой прекрасной игре собрано очень много: неизвестные злобные существа, механические люди и птицы, непонятные приспособления и механизмы. Игра прекрасно выполнена графически. Преследуя похитителя ребенка, вам придется летать на самолете, плавать на подводной лодке, опускаться на морское дно на батискафе. Вас ждет огромное количество загадок и головоломок. Будьте очень внимательны. Рассматривайте и исследуйте каждый предмет и не забывайте, что за вами постоянно наблюдают.



УПРАВЛЕНИЕ

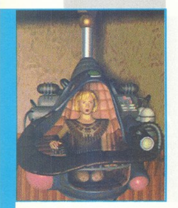
Когда курсор превращается в стрелку, щелкните левой кнопкой мыши, и вы передвинетесь в указанном направлении. Если курсор превращается в светящийся маяк, подождите, пока он исчезнет. Курсор не изменяется, если навести его на вещь, которую можно взять или переместить. Поэтому будьте внимательны. Иногда перемещения совершаются с удерживанием левой кнопки мыши, иногда – нет. Чтобы вызвать основное меню, щелкните по маяку в левом нижнем углу экрана. Дорожная сумка выполняет роль инвентаря. Щелкнув по ней, вы увидите все вещи. Чтобы что-то использовать, перетащите выбранный предмет на видимую часть инвентаря. Все подобранные вещи автоматически попадают в сумку.

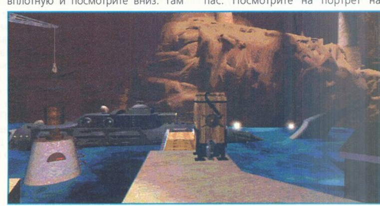
ПРОХОЖДЕНИЕ

Сидишь себе дома, кофеек попиваешь, любуешься видом на маяк вдалеке. И дернул черт отодвинуть стул и послушать сообщения на автоответчике (кнопка «Messages»). Последнее – от соседа. Беда, говорит, приезжай! Надо ехать! Откройте ящик стола и прочитайте дневник. Посмотрите на картину на стене. Возьмите из шкатулки зажигалку. Откройте выдвижной ящик тумбочки, стоящей около двери. Разгребите вещи и возьмите ключи от машины. С вешалки снимите дорожную сумку и зонтик. Откройте дверь на улицу и заведите машину ключом.

МАЯК

Несколько минут в пути – и вы около маяка. Откройте почтовый ящик и возьмите из него письмо. Сделайте два шага к двери и откройте фонарь, висящий на стене слева. Снимите с открывшейся дверцы ключик. Подойдите к двери вплотную и посмотрите вниз. Там стоят две статуэтки и два цветочных горшка. Удерживая левую кнопку мыши, отодвиньте их в сторону и поднимите второй ключ. Обойдите дом справа и подойдите к небольшой пристройке. Ключом из фонаря откройте замок. Возьмите монтировку, висящую за граблями. Откройте щиток электропитания и включите два маленьких рубильника. Возвращайтесь к входной двери и откройте ее ключом. Входите внутрь. Первая дверь направо – кабинет, вторая – детская, впереди – лаборатория и дверь с кодовым замком, первая дверь налево – кухня-гостиная. Идите туда и посмотрите налево. Откройте вторую сверху книжную полку и возьмите компас. Посмотрите на портрет на





камине и подойдите к холодильнику. Откройте его и достаньте бутылочку с детским питанием. Заберите листы дневника с кухонного стола.

Идите в детскую комнату, поговорите с Амандой и дайте ей бутылочку. Поднимите с пола красного солдатика и рассмотрите его. Выньте из его спины ключик для завода. Возьмите бумаги со столика у окна и будильник с тумбочки у двери. Теперь идите в кабинет. Слева стоят полки со всякой всячиной. Возьмите с верхней полки золотую птичку, со второй полки – ракушки и два красных камня в желтой оправе. Достаньте птичку из сумки и вставьте в нее заводной ключик. Подойдите к книжным полкам и переставьте несколько книг из центра средней полки. За ними окажется сейф. Повернитесь к столу под зеленой лампой и откройте верхний правый ящик. Достаньте из него нож. Выньте из сумки письмо и откройте его ножом. Теперь вы знаете код от сейфа. Набирать надо так: полный круг через ноль по часовой стрелке – до пяти, полный круг через ноль против часовой стрелки – до восемнадцати, по часовой стрелке – до двадцати восьми. За ручку откройте сейф и достаньте дневник. Прочитайте его, запомните цифры, написанные около чертежа на странице 59. Не забывайте каждый раз по мере появления новых листов прочитывать их. Снова подойдите к столу и откройте полукруглую крышку. Возьмите листы дневника. Постарайтесь запомнить, как выглядит птица на странице 118. Дотроньтесь до кубика, стоящего на столе. Поверните его на 180 градусов. Чтобы остановить вращение, нажмите на стрелку еще раз. Поверните ключ в середине кубика. На открывшейся панели нажмите все светлые квадратики, начиная сверху, в каждом ряду слева направо. Подвиньте правый нижний прямоугольник, опустите на освободившееся место другой прямоугольник. На освободившееся место опустите темный уголок, потом опустите уголок, находящийся чуть слева, вверху. Нажмите на появившуюся красную кнопку. Разверните кубик на 180 градусов. Нажмите на большую красную кнопку в центре. Нажмите на серую незаметную кнопку в самом центре левой стенки кубика. Поверните кубик назад и снова нажмите на большую красную кнопку. Из выехавшего ящичка возьмите ключ и еще раз нажмите большую красную кнопку. Поверните кубик приподнявшейся стороной к себе и нажмите на маленький светлый квадратик справа внизу. Теперь из маленьких фрагментов вам нужно собрать изображение птицы со 118 страницы дневника. В принципе это несложно, но если совсем не получается, сделайте следующее: отходите от стола на шаг и снова подходите к кубику так, чтобы появлялась несобранная птица. Сделайте так несколько раз, и появится надпись, предлагающая разгадать загадку за вас. Не отказывайтесь. Снизу из ящика выползет лента с разными знаками. Запомните их. Поверните кубик на 180 градусов. Поверните ключ (он стоит вертикально). Поверните кубик налево на 90 градусов и нажмите серую кнопочку в центре. Нажмите все голубые фрагменты, потом нижнюю рыбку. Щелкните по появившейся кнопке. Нажмите все серые фрагменты, потом верхнюю рыбку. Откройте замок имеющимся у вас ключом.

Пока здесь делать больше нечего, но мы сюда еще вернемся. (В какой-то момент, пока вы делали вышеперечисленные действия, должен был раздаться плач Аманды. Как только вы его услышите, немедленно прервите свои дела и идите в детскую комнату. Вы увидите картину похищения младенца каким-то гадким темным существом. После его исчезновения на какое-то время останется открытой телепортационная дыра. Но не лезьте туда, а возвращайтесь к своим делам.) Идите к двери с кодовым замком и наберите код 8-24-96 с чертежа. Нажмите кнопку «Enter». Сделайте шаг в лабораторию и поверните налево. Дотроньтесь до белого запертого ящика и два раза подденьте крышку монтировкой. Возьмите из ящика зеленую лампу. Рядом, со стола справа, возьмите листы дневника, маленький черный проводок, лежащий около микроскопа, паяльник и радиолампу с зеленоватым стеклом. Подойдите к круглой серебристой установке напротив компьютера, откройте маленькую дверку и сделайте шаг вперед. Выньте из контактов слева перегоревший проводок и поставьте на его место новый. Припаяйте концы паяльником, дотрагиваясь до черных проемов. Выньте испорченную черную лампу слева и воткните ту, которая у вас есть. Справа от установки находится панель управления. Включите на ней все маленькие тумблеры. Эллипс наверху начнет вращаться. Дерните левый рычаг.

Подойдите к лестнице около двери. Слева расположен белый агрегат с красными полосками. Подойдите к нему и откройте небольшую дверку справа. Щелкните по тумблеру. Поднимитесь по лестнице и ломайте монтировкой замок до тех пор, пока не сломаете. Пролезьте через люк и подойдите к рабочей части маяка. Откройте дверцу и поменяйте неисправную зеленую лампу на исправную. Посмотрите наверх и подсоедините кабель к разъему. Спуститесь вниз, из белого ящика возьмите еще одну зеленую лампу. Выйдите из лаборатории, идите на улицу к электрощиту и поверните оставшийся большой рубильник справа. Вернитесь в лабораторию, подойдите к компьютеру и нажмите на мигающую надпись «Retry». Если все сделано верно, то на мониторе появится сообщение о том, что устройство к работе готово. Развернитесь и дерните за правый рычаг на панели управления. Войдите в открывшуюся телепортационную дыру.





КРУГЛАЯ БАШНЯ

Сделайте несколько шагов прямо и направо. Пройдите до конца пристани, поверните направо, спуститесь по ступенькам вниз и поднимите позеленевший рычаг.

Продолжение на стр. 91



ИГРАЕМ

Gobzik

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

РАЗРАБОТЧИК	Red Storm Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	Interplay
ВЫХОД	август 1998 г.
ЖАНР	3D-action + strategy
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 166 МГц или выше
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD ROM – восьмискоростной
Рекомендуется 3Dfx





Rainbow Six в некоторой степени можно рассматривать как вторую игру в жанре, основанном Spec Ops. Однако Rainbow Six намного меньше требует от «железа» вашего компьютера (вспомните Spec Ops), что, несомненно, порадует многих игроманов. С реалистичностью поведения людей в игре (будь то ваши бравые парни, террористы или заложники) тоже все в полном порядке: все они бегают, приседают, стреляют и умирают каждый раз по-разному в зависимости от того, куда в них попала пуля... Сам «интерьер» игры создан в 3D Studio, что, с одной стороны, позволяет максимально детализировать все объекты в игре и позволяет роскошь создания предметов «только для одной миссии», например, транспарант «Free Europe», который члены этой организации повесят на одном из захваченных ими домов. Но с другой стороны, каждый уровень представляет собой абсолютно законченное произведение искусства, а это не дает вам возможности строить новые уровни, что, согласитесь, не радует...

Теперь о звуке. С ним все тоже нормально. Больше всего радует тот факт, что, стреляя из пистолета с глушителем, вы слышите звук пистолета с глушителем, а не обычное «тюк», которое подобное оружие обычно издает во всех других играх. Музыка тоже очень радует слух, она не играет во время самих боевых действий, захламляя тем самым «эфир». Особенно хороша одна из траурных мелодий, которая обычно звучит, когда у вас убивают солдата, от нее как-то очень веет духом бессмертной main theme «Терминатора-2»...

А что самое главное в компьютерной игре? Правильно! Атмосфера, вселенная, стиль, дух или просто играбельность. В Rainbow Six каждая миссия, как уже говорилось, неповторима, каждая из них дает вам попеременно почувствовать себя то Рэмбо, то Снайпером (из одноименных фильмов). Иными словами, играбельности в игре «на все сто».

Последнее, о чем следует сказать отдельно, – это мультиплейер. Не вдаваясь в подробности, замечу лишь, что он не менее интересен, чем основная часть игры. Больше всего, разумеется, радует возможность бесплатной игры по Интернет. Особенно это порадует людей, зарегистрированных в Mplayer'е и Internet Gaming Zone, поскольку эти сайты также поддерживают Rainbow Six – первый только собирается, а второй уже включил поддержку этой игры...



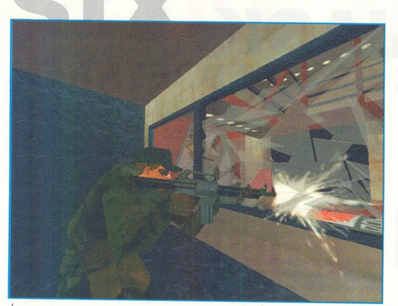
ПРЕДЫСТОРИЯ

Rainbow Six создана по мотивам книги известнейшего в США писателя Тома Клэнси, автора многочисленных бестселлеров. Российскому читателю знакома его книга «Охота за «Красным Октябрем» (и одноименный фильм по мотивам книги, широко демонстрировавшийся у нас). Книг у Клэнси, конечно, еще очень много, но сейчас нас они не очень интересуют.

Гораздо интереснее немного углубиться в дебри американского военного сленга. Полагаю, многие игроманы будут удивлены, когда узнают, что Rainbow означает «лучшие», а Six – это не число людей в подразделении, на военном жаргоне это значит «командир». По сюжету книги этим самым «шестым» является John Clark, а по сюжету игры – вы. Mr. Clark в игре перекочевал на место вашего главного командира и советчика.

Но что это я все о книге да о книге? Несмотря на происки инопланетян, наступил 1999 год. Казалось бы, вот оно! До XXI века рукой подать! Ан нет. Разгулялись террористы да начали было диктовать условия всему миру, но тут их «обломила» жестокая судьба: появились вы, Секретная служба, созданная специально для того, чтобы показать хулиганам, кто есть кто.

Воевать в игре придется с различными террористическими группировками, на первый взгляд, никак друг с другом не связанными (действительно, что общего может быть между колумбийским наркобароном и британской неонацистской группировкой?). Сюжет будет раскрываться по ходу игры, сразу скажу, что он прямолинеен и ответвлений не предусматривает



(что не делает его менее интересным). Рассказывать же о нем сразу не имеет смысла – смотрите описание прохождений миссий.

TRAINING

Опция оригинальна сама по себе и добавляет ощущение реалистичности ко всему происходящему.

Здесь у вас есть возможность потренироваться в искусстве стрельбы, освобождении заложников и других стандартных действиях, однако это представляется малоэффективным, поскольку в бою вы всему этому научитесь гораздо быстрее и за более короткое время. Однако если вы все же решили потренироваться, не забывайте, что ни у одной из тренировочных миссий конца нет, т. е. тренироваться можно, пока не надоест – чисто из спортивного интереса. А когда надоест, просто нажимайте Esc и Main Menu.

MULTIPLAYER

Мультиплеер весьма прост. Вы можете выбрать себе персонаж мужского или женского пола, оружие и предметы в инвентарь. Несколько сложнее тем, кто стартует сервер – необходимо помнить все карты по названиям (интересно, почему создатели не догадались использовать картинки-подсказки, как в Outwars)?

BRIEFING

На этом этапе вам предстоит ознакомиться с содержанием будущей миссии, так-лучите несколько советов от персонажей книги (с появлением в сюжете вас, главного героя, все другие персонажи отошли на второй план). Единственное что следует вам посоветовать – это повнимательнее слушать советы помощников, иногда они действительно могут помочь.

INTEL

Этап беллетристики. Отделы People, Organizations, Newswire и Misc. создают у вас впечатление погружения в игровую вселенную. Самому процессу игры это не особо помогает, но хотя бы начинаешь понимать, с кем и за что воюешь. Больше всего злит тот факт, что после, скажем, удачного освобождения заложников в разделе Newswire (то бишь новости) читаешь о том, как доблестная бельгийская полиция не далее как вчера, проявляя чудеса героизма, спасла из лап террористов троих заложников, захваченных во время презентации новой общеевропейской валюты «Евро». О ваших заслугах – ни слова, в то время как именно вы...

ROSTER SELECTION

Ага! Вот и он – момент выбора бойцов для своего отряда, посылаемого на миссию. Этот этап можно смело назвать одним из самых важных – как выберешь, так и выиграешь. Всех солдат можно смело поделить на две категории: люди и резерв. Люди – это многонациональная масса, состоящая из специалистов по нападению, подрывной деятельности, электронике и разведке. У каждого из них есть своя предыстория и физические параметры. Резерв – это бесконечное число дебилов, не обладающих никакими внешними данными (впрочем, какому-нибудь «гурману» может и приглянуться лицо в шерстяной маске с разрезом для глаз). У них начисто отсутствуют способности стрелять, бесшумно передвигаться, искусно обращаться с электроникой и взрывчаткой. Однако у них есть два преимущества: первое – это их количество (они бесконечны), а второе – их не жаль использовать в качестве пушечного мяса. Напоследок хочется заметить, что один русский боец все же есть. Имя у него тоже «исконно русское» – Генедий (именно Genedy). До бессмертного Вани Долвича (из Jagged Alliance) ему, конечно, далеко, но все равно приятно.

НЕКОТОРЫЕ ТЕРМИНЫ

Для людей, не игравших в игры подобного типа ранее, объясним термины характеристик.

Aggression – агрессия, т. е. насколько быстро боец реагирует на появление врага.

Leadership – способности к лидерству, т. е. насколько бойца слушаются члены команды.

Self Control – самоконтроль. Чем выше этот показатель, тем меньше вероятность, что человек впадет в панику при виде гибели нескольких его соратников. (Если солдат впадает в панику, он не отстреливаясь бежит в сторону, противоположную месту побоища.)

Продолжение на стр. 96



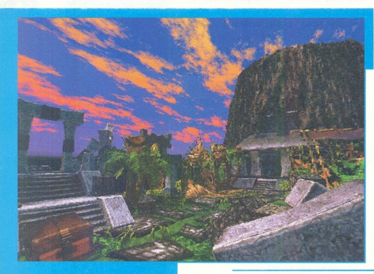
Александр Рытиков

RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN

РАЗРАБОТЧИК	DreamFactory
ИЗДАТЕЛЬ	CyberFlix inc.
ВЫХОД	август 1998 г.
ЖАНР	квест–аркада
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 166 МГц или выше
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD ROM – восьмискоростной
Рекомендуется 3Dfx



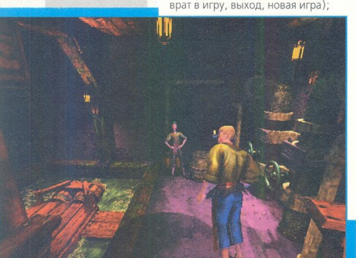


Если вы любитель только квестов или любитель только аркад, если вы не признаете смешение жанров, то эта игра вряд ли вам подойдет. Авторы игры Red Jack смогли очень ловко смешать два жанра: квест и аркаду. Причем именно в такой последовательности. Сейчас во многие аркады добавляют элементы квеста, а вот квесты всегда остаются квестами. Здесь же вам придется не только таскать с собой массу предметов, разговаривать и решать головоломки, но и махать мечом, и уворачиваться от ударов противника. При этом в игре чувствуется какое-то очарование. Возможно, из-за достаточно легких логических задачек, которые решаются быстро. Возможно, из-за смены действий между руками и мозгами. Возможно, из-за спокойной ненавязчивой музыки, которая очень хорошо подходит таинственной атмосфере игры. Возможно, из-за прекрасной трехмерной графики... Да-да, этот квест полностью трехмерен. Правда, и содержится он при этом на трех дисках (а Phantasmagoria на скольких?..) Вы обладаете полной свободой взгляда, но, к сожалению, не перемещения. А возможно, это очарование создается всеми этими качествами. В общем, если вы уж сядете за игру, несколько часов удовольствия вам обеспечены.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление в игре осуществляется двумя способами: мышкой и клавиатурой. Иногда значительно удобнее применять мышку, иногда клавиатуру, а иногда просто необходимо одновременно применять и то, и другое.

Esc – пропустить анимацию;
Пробел – вызвать контрольную панель (сохранение, загрузка, возврат в игру, выход, новая игра);
Стрелки – управление перемещением героя (вперед, повернуть направо, повернуть налево);
От **Ctrl + 0** до **Ctrl + 9** – настройка громкости звука от тихого до громкого (также доступна в контрольной панели);
Ctrl + Q – закончить игру и вернуться к контрольной панели (без возможности продолжить игру).



ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Ваш герой, Николас, обладает сундуком, в который он может складывать найденные предметы и откуда может их извлекать в дальнейшем. Сундук находится в левом нижнем углу и невидим до того, как вы наведете на него курсор мыши. Чтобы открыть его, просто щелкните по нему. Когда вы берете предмет, достаточно просто подвести курсор с этим предметом к вашему сундуку и щелкнуть левой кнопкой мыши.

Перемещение в пространстве осуществляется либо мышью (для неторопливых действий, а также для различной стрельбы), либо клавиатурой (для точных и своевременных). Когда указатель мыши выглядит как стрелочка, ведущая вперед, щелчок левой кнопкой передвинет вас на следующий экран. Подведя же курсор к одному из краев экрана, вы заставите вашего героя повернуться/посмотреть вниз/посмотреть вверх.

Во время боя вы видите в правом верхнем углу две полоски по десять делений в каждой и две бутылочки тех же цветов: красную и зеленую. Красная полоска – ваша жизнь, зеленая – сила (со временем восстанавливается). Из каждой бутылочки вы можете сделать два глотка, которые слегка повысят вашу жизнеспособность. Потеря пунктов жизни ведет к гибели, потеря пунктов силы – к тому, что вы не сможете быстро наносить и отражать удары. Кстати, содержимое бутылок восстанавливается после каждого боя.

Также вы видите в левом верхнем углу (во время боя) жизнь и силу противника. Таким образом вы всегда можете понять, успеете ли вы добить противника прежде, чем он вас.

Очень хорошо действует тактика «удар – отскок». Вы наносите удар, а затем сразу же отскакиваете назад. При такой тактике противник не нанесёт вам никакого урона.

RED JACK

Не забывайте: бессмертных противников не существует!

ПРЕДЫСТОРИЯ

Существовала лучшая банда пиратов всех времен. Это была банда Рыжего Джека (Red Jack). Она была непобедима. Но однажды их предали. Испанские галеоны уничтожили корабль и людей Рыжего Джека. Умирая, он поклялся отомстить. Его последний вздох совпал с первым вздохом вашего героя, Николаса Доува. Спустя 17 лет Николас наконец был подготовлен, чтобы отомстить предателю. В это же время какой-то человек решил убить Николаса, живущего на острове под названием Lizard Point.

ПРОХОЖДЕНИЕ

УРОВЕНЬ 1: Остров

Итак, приключение Николаса начинается. И убийцы уже в пути. Два экрана вперед. Поворот налево. К дому. В дверь. Поговорите с братом Николаса (в течение почти всей игры ваши разговоры ничего не меняют, но в зависимости от того, есть ли перед вами определенная задача, вам периодически все же придется выбирать нужную из предложенных фраз). Мы узнаем, что в баре находится капитан пиратского корабля, стоящего в гавани. Выходим из дома. Поворачиваем налево и идем в к группе домов. На площади говорим с кузнецом (лысый человек в красной рубашке), затем говорим с Элизабет (красивой женщиной), затем идем к отдаленному дому, это бар. Стучимся в дверь. Заходим внутрь. Говорим с капитаном. Для того чтобы попасть на его корабль, нам надо достать меч, научиться сражаться, убить акулу и принести доказательство последнего. Выходим из бара. Сразу же поворачиваем направо, обходим бар и видим дверь.

Заходим внутрь. Берем крысиный яд. Выходим, идем на площадь. Идем направо. Говорим с рыбаком (тем, который отрезает рыбьи головы). В результате мы должны выпросить у него ведро с рыбьими внутренностями, которые так любят акулы. Закончив разговор, вытаскиваем из сундука эти внутренности и на них действуем крысиным ядом. Получится отравленный корм. Идем на пристань. Разговариваем со злобным пиратом, а затем с негром. Потом поднимаемся к маяку, заходим внутрь. Слева на полу находится люк. Заходим в него. Идем к сундуку. Открываем его, берем меч и пистолет, читаем записку. Закрываем сундук, беседуем со старым пиратом. Он расскажет нам историю о том, как Рыжий Джек украл сокровище испанцев, как кто-то предал его, как их корабль затонул в лагуне рядом с островом, как Рыжий Джек проклял сокровище и как он пообещал свою долю тому, кто выявит предателя. После фильма говорим с пиратом. Затем покидаем маяк. Идем на площадь, затем в лес (два экрана, затем направо, на берег). На берегу поворачиваем налево, разговариваем со сбежавшим пиратом. Разворачиваемся на 180 градусов, садимся в лодку, проплываем на один экран вперед, бросаем в воду ведро с отравленной рыбой. Возвращаемся на берег, смотрим в рот акуле, забираем зуб. Уходим с пляжа, на нас нападает убийца. Пират нас спасает, говорим с ним и узнаем, что если мы принесем ему эля, то он научит нас драться. Идем в бар. Говорим с барменом, он даст нам эля, возвращаемся в лес, к пирату. Говорим с ним. Идем на пристань. Поворачиваем направо, за дом. Там стоит наш знакомый. Он предлагает научить нас защищаться, драться, уворачиваться и затем сдать экзамен (fight). Хорошенько потренируйтесь в каждом виде упражнений, победить Лаяла вы сможете легко. Он даст нам хороший совет: «Если это не ты, значит, это враг». После победы идите к капитану и поговорите с ним. Вы в команде.

На корабле поговорите со всеми, вы узнаете много нового. И в том числе познакомитесь с Салливан, девушкой, которая будет вас сопровождать. Затем постреляйте по мишеням из пушек. После этого войдите в дверь рядом с Салливан и поговорите с капитаном.

УРОВЕНЬ 2: Ямайка, Королевский Порт

Переговорив с капитаном, поворачивайте налево и идите к двери, виднеющейся вдалеке. Заходите внутрь, переговорите с Урзули, предсказательницей. Вы узнаете, что ваша деревня разрушена. После того как Урзули исчезнет, выходите на улицу. Там вам предстоит сражаться против двух убийц. Победить не сложно, главное – не бояться в крайнем случае использовать жизненный напиток, а также интерактивные элементы (груда ящиков справа, крышка от бочки слева). Затем вам придется переговорить с тюремщиком. В любом случае вы попадете в тюрьму.

Поверните налево и поговорите с испанским солдатом, он расскажет вам много интересного. Затем поверните еще раз налево, откройте деревянный ящик, проведите кружкой по железным прутьям на окне и получите от Салливан бутылку с ромом. Повернитесь лицом к тюремщику, и он конфискует бутылку. Поговорите с ним и скажите, что вы хотите пить (I'm thirsty). Через некоторое время он выпьет и заснет. Теперь поверните к окну, откройте деревянный ящик, достаньте оттуда ложку и поковыряйте ею любой камень под окном. Возьмите камень и только после этого закройте ящик. Повернитесь лицом к решетке и киньте камень в ружья, стоящие у стены. Посмотрите вниз, возьмите ключи. Откройте дверь. Возьмите сундук, стоящий у стены. Подойдите к двери, но не открывайте ее. Обязательно сохраните игру. Поверните налево и переговорите с заключенным. Затем вы вместе выйдете и его убьют. Вам же нужно будет убить всех стражников. Запоминайте, откуда вылезают стражники и в какой последовательности. У вас достаточно большая жизнестойкость, так что вы выдержите много попаданий. Если вы не видите врага вокруг, то скорее всего он засел где-то наверху.



УРОВЕНЬ 3: Таинственный Остров

Поверните направо, откройте ящик (фомкой), возьмите предмет, который можно взять, прочитайте записку. Идите назад. Поворачивайте направо, на маленькую тропинку.

Продолжение на стр. 73





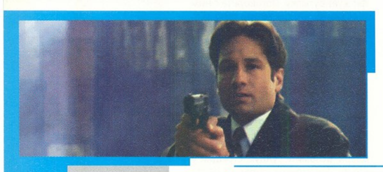
Дмитрий Резчиков

X-FILES: THE GAME

РАЗРАБОТЧИК	Hyperbole
ИЗДАТЕЛЬ	Fox
ВЫХОД	август 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95, 98, NT 4.0, MacOS
Процессор – Pentium-120 (Pentium-166)
Оперативная память – 16 Мб (32Мб)
Места на жестком диске – 250 Мб
Видеоплата – 2 Мб (4 Мб), способная очень быстро проигрывать файлы формата QuickTime 3.0.

PC CD ROM



Музыка и начало игры погружают нас в знакомую по фильмам атмосферу X-files. В игре вы встретите Малдера и Скалли, Х-мена и Скиннера. Вы должны провести расследование, целью которого является спасение мира от иноземных пришельцев. Эти пришельцы используют тела людей как форму, переселяясь из одного тела в другое.

Сначала эту задачу пытались выполнить два агента, Малдер и Скалли, но, к сожалению, они таинственным образом исчезли. Вам нужно найти их и помочь довести расследование до конца.

СОВЕТЫ

Вещи, которые вы найдете, сразу поместите в инвентарь и там рассмотрите. Таким образом можно обнаружить номера телефонов и другую не менее полезную информацию.

Многие телефоны, по которым вам придется звонить, можно найти в памяти вашего мобильного телефона (для этого используйте кнопку MENU). Также у вас есть интересный прибор PDA. С его помощью вы можете читать информацию (иконка с изображением карандаша), перемещаться по стране (иконка с изображением глобуса) и т. п.

После посещения любого места щелкните на иконке карандаша в вашем PDA и отправьте новые сообщения Skinner'у (можно боссу Shanks'у), но больше никому. Предупреждение: сообщения желательно стирать после прочтения.

Чтобы лучше ориентироваться в офисе, посмотрите на карту на входной двери (обернитесь).

Когда находите улики, сразу примените evidence kit, чтобы их собрать.

При разговоре с кем-либо не забывайте использовать не только фразы, но и иконки в левом верхнем углу.

Каждый вечер в своей квартире перед сном посмотрите журнал, лежащий на тумбочке около спальни.

Старайтесь не держать курсор в активной части экрана, когда идет видеовставка.

Последний совет: внимательно смотрите заставку, так как на этот склад вам еще придется вернуться, чтобы собрать улики.

Ну что ж, заставка окончилась, начинается игра.

ДИСК № 1

Итак, вы играете за начинающего агента ФБР (FBI) – Craig Willmore.

02 апреля 1996 года

Входим в здание FBI. Сразу встречаем своего партнера – агента Cook. Он скажет вам, что с утра в офис к боссу приехал человек из Вашингтона. Можно выбрать любой ответ, но лучше – «Indifferent». Следуем за ним в офис (2 раза вперед и налево) и расспрашиваем его обо всем. Затем идем в свой офис (2 раза направо, прямо, направо, прямо и направо) и смотрим на таблички из Университета. Вообще осмотрите все вокруг. Обратите особое внимание на доску объявлений (bulletin board). Она находится правее от табличек из Университета. Посмотреть на неё можно, если зайти (не сесть) за стол и повернуть направо. Теперь садитесь за свой стол. Какая у вас обстановка, даже заставка на компьютере с логотипом FBI! Все это очень неплохо.

Зазвонит телефон. Снимите трубку. Это звонит ваш босс – господин Shanks. Что ж, придется идти к боссу, он-то и посвятит вас во все тонкости предстоящего дела. В комнате у босса сидит человек из столицы – господин Skinner. Поговорите с ними обо всем. Особенно важно спросить: «What case Mulder and Scully were working on?» Посмотрите Travel Form, из которой вы узнаете, что последний раз Малдер и Скалли были в гостинице Comity Inn около Everett. Босс скажет вам, чтобы вы передали свои дела напарнику. Теперь уходим из кабинета босса.

Теперь снова к себе в кабинет. Включаем компьютер. Ваше имя – Craig Willmore. Пароль можно найти на bulletin board: Shiloh (пароль придется набирать много раз, так





что советую запомнить или записать). Прочитаем почту. Кстати, для верности её можно стереть – это ни на что не влияет. Щелкните на APB, затем на Send и на выход. Попрактикуйтесь с вашим мобильным телефоном (в Inventory). Наберите номера телефонов Малдера (555-0160) и Скалли (555-0194). Ладно, все равно их нет. Откройте ваш ящик стола и достаньте оружие, значок и наручники. Попрактикуйтесь с липкой лентой на столе. Прочитайте письмо от жены и попробуйте позвонить ей по мобильному (имя – Barbara). Возьмите дела и идите в комнату своего напарника Cook'a. Поговорите с ним. Не просите его использовать APB. Щелкните на делах в Inventory и поднесите их к его лицу. Щелкните снова. Он возьмет их. А что ему останется сделать, ведь ваша задача теперь – найти Малдера и Скалли.

Теперь выходим из его офиса и поговорим со Skinner. Зайдем в зал заседаний и заберем из шкафчика с надписью «Authorized Agents Only» все, что можно (бинокль, отмычку, прибор ночного видения, фотоаппарат, фонарик и пр.). Используйте ваш PDA. Щелкните на Everett, а затем на Comity Inn (гостинице).

ДИСК № 2

Comity Inn

Вы попадаете в гостиницу Comity Inn. Покажите ваш значок девочке в холле гостиницы. Расспросите её обо всем. Особенно важно получить информацию о машине Малдера. Девушка в холле скажет, что Малдер и Скалли заплатили на неделю вперед и остановились в комнатах № 3 и № 4. Попросите её проводить вас в комнаты. Осмотрите все. Вам достаётся комната Малдера, а ваш напарник Skinner идет осматривать комнату Скалли.

В комнате Малдера посмотрите на газету, на каждую статью, затем чуть правее увидите семечки. Обратите внимание на чемодан, лежащий на кровати. Прочитайте дело. На тумбочке около кровати найдите книгу. Также найдите рекламу ресторана Everett Dinner и бутылки на столике. Можно еще включить телевизор.

Теперь переходите в комнату Скалли. В комнате обратите внимание на Библию, телевизор, ноутбук (laptop). Возьмите ноутбук. Вам нужно ввести пароль, но его вы не знаете. Поговорите со Skinner (щелкните на телефоне наверху). Вы предложите проследить, куда звонили Малдер и Скалли. Можно спросить Skinner о пароле к ноутбуку, но он не знает. Ну да ладно.

Идите к девушке в холл, спросите о телефонных звонках (щелкните на телефоне наверху слева) Малдера и Скалли. Так вы получите 2 номера: 202-555-0149 (Washington) и 206-555-0182 (Seattle). Воспользуйтесь мобильным. Ответа нет. Теперь идите к автомобилю. Не беспокойтесь насчет Skinner'a. Он сам доберется обратно. Идите в Seattle/Field Office.

Field Office (Местное отделение ФБР)

Skinner скажет вам, что он будет в зале заседаний. Идите в ваш офис. Вы автоматически положите ноутбук на столик. Садитесь за ваш стол. Включите PDA и щелкните на карандаше. Получите телефонные номера (206-555-0182 и 202-555-0149) и номер автомобиля (621517). Включите компьютер. Используйте ING, чтобы проверить номер автомобиля и телефонный номер (ваша база данных найдет только телефоны с кодом 206). Таким образом получим адрес склада. Так же позвоните в службу Computer Crimes. Чтобы скоротать время, поиграйте с липкой лентой и посмотрите еще раз на чашку.

Теперь идите в зал заседаний и поговорите со Skinner. Теперь используйте PDA и идите к Dockside Warehouse (склад).

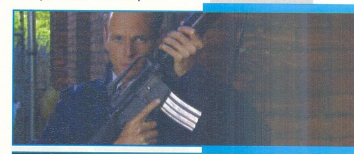
Dockside Warehouse

Подойдите к Skinner. Используйте отмычку (lockpick), чтобы открыть замок. На складе вам нужно найти и собрать следующие улики: пятно крови на полу, пулю чуть выше в деревянной опоре, окурок чуть правее от пятна и ящики недалеко от входной двери.Идите так: вперед, направо, вперед, налево. Посмотрите вниз – пятно крови, наверху в деревянной опоре – пуля. Теперь идите направо, прямо и направо, посмотрите на пол – найдете окурок. Чтобы открыть ящики (ящики легко найти – они у двери), вам придется пройти в комнату, которую осматривает Skinner, и подняться по лестнице наверх (направо, два раза прямо, направо, прямо, налево, 3 раза прямо). Там темно, поэтому нужно включить фонарик, затем пройти 4 раза вперед. Достаньте из ящика лом (crowbar). Теперь вернитесь к ящикам, откройте один из них (используйте ломик на ящике). Заберите очередную улику – черный порошок.

Теперь выходите из склада, используя черный ход. Обратите внимание на вывеску и телефонный номер (206-555-0131). На улице увидите лодку и человека. Подойдите к человеку, покажите ему ваш значок. Он скажет, что его зовут Wong. Расспросите его обо всем поподробнее. Спросите его обо всех уликах и о рыбе (тяните мышкой соответствующие изображения с левого верхнего угла на человека).

Возвратитесь и поговорите со Skinner. Не забудьте изображения в левом верхнем углу. Теперь выходите со склада. Поговорите со Skinner снова.

Продолжение на стр. 87







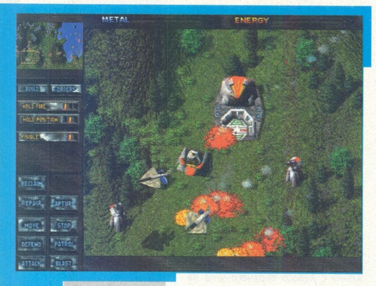
Денис Чекалов

TOTAL ANNIHILATION

РАЗРАБОТЧИК	Cavedog Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	GT Interactive
ВЫХОД	октябрь 1997 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб, а для сетевых карт это обязательно)
Привод CD-ROM – 2-скоростной (рекомендуется 4-скоростной)

PC CD ROM



Эта игра появилась в то время, когда интерес к стратегиям в реальном времени все еще продолжал расти, однако все оригинальные идеи, доступные для развития жанра, уже давным-давно были воплощены в жизнь. Total Annihilation не претендует на новизну в области игрового процесса – она произвела революцию в технологии, введя в стратегический мир полную трехмерность.

Первоначально компьютерные сражения происходили на плоских картах; потом, шаг за шагом, ландшафт становился все более трехмерным, однако это выражалось только в правилах игры, физических моделях поведения юнитов, сама же графика оставалась плоской, а фигурки солдат, боевых машин и фэнтези-существ – спрайтовыми.

Total Annihilation использует полностью трехмерные модели. Фазы движения юнитов не прорисованы заранее и не хранятся на диске в виде спрайтов – они просчитываются в реальном времени, что позволило добиться естественности в изображении перемещения, стрельбы, разлетающихся обломков. Это обеспечило игре не только славу и высокие прибыли, но и почетный титул открывателя новых горизонтов в жанре, истосковавшемся по новым идеям.

В то же время полная трехмерность привела и к ряду отрицательных моментов. Поглощая все аппаратные ресурсы, она не позволила сделать карту вращающейся и свободно масштабируемой, как предполагалось вначале. Необходимость одновременного просчета в реальном времени перемещения множества объектов автоматически сделала ход игры чрезвычайно медленным, заставляя забыть о динамике в стиле Krush, Kill and Destroy. Наконец, составленные из геометрических фигурок юниты не получились по-настоящему симпатичными, как в великом Warcraft 2.

Тем не менее игра удалась. Одновременное использование сухопутных, морских и воздушных войск, два вида ресурсов, разнообразие ландшафтов, продуманная система модернизации не исчерпывают собой достоинства игрового процесса. С одной стороны, осталась хорошо зарекомендовавшая себя структура миссий, основывающаяся на принципе «возведение хорошо укрепленной базы – создание мощного наступательного отряда» с небольшими вкраплениями в виде миссий без развития. В то же время в игру были добавлены некоторые детали – Командир, изменение скорости ветра, метеоритные дожди и так далее.

Компания Cavedog продолжает работу над шлифовкой своего шедевра. В течение некоторого времени на ее сайте в Интернет появлялись новые юниты, которые можно бесплатно скачать и использовать в боях по сети. В этом описании вы найдете характеристику не только исходных вояк, присутствовавших в игре с самого начала, но и тех, что были созданы уже после ее выхода в свет.



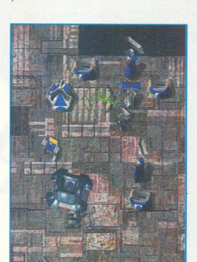
ВЕДЕНИЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

1. Берегите Командира! Помните – с его гибелью миссия автоматически считается проигранной. Это не относится к сетевым сражениям, если предварительно была выставлена опция, согласно которой игра продолжится и после его гибели. Но в single player никогда не бросайте беднягу вместе с остальными войсками в наступление. Это иногда очень хочется сделать, особенно вначале – у Командира достаточно серьезное оружие. Кроме того, создатели сами подпитывают стремление игроков к подобным авантюрам, дав возможность с помощью комбинации клавиш **Control + A** выделить все войско сразу. В то же время при умелом манев-



рировании Commander может стать ценным боевым юнитом. Одна тонкость – если вам поручили что-то уничтожить и вы добились этого ценой смерти Командира (который при гибели забирает с собой все, что находится на одном с ним экране), то миссия будет считаться выигранной, и бравый Commander как ни в чем ни бывало появится на следующем этапе.

2. Самыми сильными юнитами в игре являются воздушные. Их преимущество заключается как в скорости, так и в том, что они не зависят от изгибов ландшафта. Создав некоторое количество тяжелых бомбардировщиков, вы можете смело сметать противника с лица земли. С другой стороны, в сетевом режиме самолеты далеко не так эффективны, как в одиночном, поскольку вы не можете поставить игру на паузу с тем, чтобы подцепить стальную птицу и отдать ей новые указания.



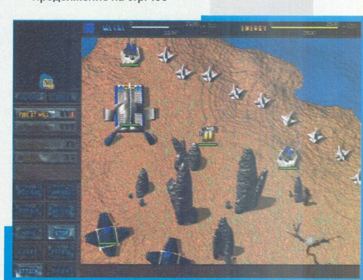
3. Ландшафт в игре является абсолютно трехмерным. Это сделано не только для красоты. Во-первых, некоторые юниты не смогут взбираться на горы или проходить по частому лесу, в то время как другим это легко удастся. Поэтому ваша доблестная армия размажется по карте, как масло по хлебу у экономной хозяйки, а враг получит прекрасную возможность разделаться с нею по частям (с армией, а не с хозяйкой). Второе следствие трехмерного ландшафта – юниты, находящиеся на возвышении, смогут без труда разделываться с аналогичными, которые остались в низине. Некоторые юниты к тому же неспособны стрелять навесом. Очевидно, что этот пункт подкрепляет предыдущий. Для самолетов не имеет никакого значения, что за горы и холмы распростерлись под их крылами, а поставить защитные вышки на господствующих высотах смогут только авиаконструкторы.

4. Несмотря на то, что некоторые миссии можно без труда выиграть с помощью, скажем, отряда Brawlers, все же гораздо эффективнее комбинировать юниты друг с другом. Вариантов может быть множество, я назову только некоторые, наиболее распространенные. Бомбардировщики должны быть прикрыты истребителями. От маленьких катеров-разведчиков довольно мало толку, ибо предоставленные самим себе, они слишком быстро гибнут; но если придать их в качестве прикрытия кораблю побольше, тогда они станут мощным оружием, ибо AI всегда выбирает самую крупную мишень из всех доступных, и маленькие лодочки смогут беспрепятственно поливать врага огнем – до тех пор, конечно, пока не погибнут охраняемые ими крупные корабли. При ведении боевых действий на море просто необходимо иметь возможность своевременно обнаруживать подводные суда.

5. Внимательно отслеживайте ситуацию с зелеными насаждениями. Они могут стать для вас как редкой возможностью моментально отстроить свою базу, так и пороховой бочкой с зажженным фитилем. С одной стороны, деревья – быстрый и надежный источник энергии, которой вам будет всегда недоставать вначале. С другой – лесной пожар способен вспыхнуть от любого случайного выстрела, а большинство хозяйственных построек первого уровня разлетаются в считанные секунды, стоит им оказаться в центре бушующего пламени. Поэтому целесообразно либо с самого начала самим выжечь место, на котором вы собираетесь отстраиваться, либо позаботиться о том, чтобы сбор энергии (и, таким образом, уничтожение пироопасности) происходил как можно быстрее, но в таком случае вы чрезвычайно рискуете.

6. Начало миссии в одиночной игре, как правило, предоставляет вам достаточно времени для развития базы и создания надежной линии обороны. Самое страшное, что вас может ждать, это небольшая атака, как правило, силами юнитов первого уровня. Поэтому если вы сразу подверглись массированному нападению, знайте, что случайно вторглись в ту часть карты, где расположен противник, или задели иной триггер, вызывающий его появление.

Продолжение на стр. 100



STRONG ACTION INTERNET GROUP OF BABYLON 5



Так сложилось, что впервые российские поклонники сериала «Вавилон-5» начали объединяться виртуально – через интернет. Когда ТВ 6 прекратило показ 4-го сезона сериала «Вавилон-5», уже стала очевидной необходимость создания активной группы людей, которые бы боролись за показ 5-го сезона.

В то время многие фанаты «Вавилона-5» были недовольны прекращением показа сериала. Нашлись люди, которые были готовы биться до конца за свой любимый сериал. Общения в чате уже явно не хватало, и поэтому появилась идея провести невиртуальную встречу. Две недели совещаний в чате дали-таки результаты: мы договорились о проведении встречи в воскресенье в 11.00 около станции метро «Библиотека имени Ленина» у памятника Ф. М. Достоевскому.

Уже на первую встречу пришло около 40 представителей разных внеземных рас. Кого здесь только не было! Вот мимо нас прошел тень, сзади засмеялся нарн, а вот и загадочный ворлонец подходит. Встреча удалась на славу, мы обсудили огромное количество проблем, касающихся реальной помощи возрождению «Вавилона-5» на российских телеэкранах. Один из главных итогов первой встречи: практически единогласно было решено провести через неделю вторую встречу, чтобы вновь отвлечься от повседневной суеты и с головой окунуться в увлекательный мир «Вавилона-5».

С этого момента, с общего согласия, мы стали проводить встречи каждую неделю, встречаясь в том же месте в то же время. Каждый раз, встречаясь, мы едем в какой-нибудь парк, чтобы там спокойно поговорить, попить пива, обсудить проблемы, возникшие на неделе.

На нашу юбилейную, уже десятую встречу, пришел президент Российского Фан-клуба «Вавилона-5» Сергей Шедов. Он рассказал много нового о сериале и перспективах его возвращения в Россию, а также высказал свое мнение о наших встречах (оно, конечно же, было очень и очень положительное). К сожалению, по причине нехватки времении он не может приходить на встречи каждую неделю, но обещал продолжить наше общение через интернет.

Эти встречи прочно вошли в нашу жизнь, как абсолютно необходимые процедуры типа умывания или приёма пищи, и многие уже не мыслят свою жизнь без того, что бы в очередное воскресенье не встретиться с братьями по разуму. Мы все сдружились, обменялись телефонами, e-mail'ами и аськами (ICQ) и видимся друг с другом уже не только во время общих встреч.

Далее пришла мысль, что наши встречи должны быть более тщательно подготовлены, организованы, и уж тем более исторически засвидетельствованы! Оптимальнее всего было бы создать свой сайт в Интернет, где была бы доступна вся информация о встречах.

Было решено организовать свой клуб. Поскольку его название должно было выражать нашу цель, а именно – борьбу за продолжение показа «Вавилона-5», то наш клуб и сайт были названы S.A.I.G.O.B. 5, что расшифровывается как Strong Action Internet Group Of Babylon 5.

Поначалу всё развивалось довольно медленно, и президенту клуба Денису Кондратьеву было страшно тяжело, не хватало денег на содержание сайта, не кому было сделать достойное графическое оформление страниц. Но интернет – это золотая жила, которая позволяет находить настоящие таланты. У нас появился отличный дизайнер. Он разрабатывает художественное оформление нашего сайта.

В настоящее время мы продолжаем проводить встречи, которые позволяют всем фанатам «Вавилона-5» найти себе друзей. Из чисто московских они уже перерастают во всероссийские! К нам присоединились единомышленники из Зеленограда, приезжали гости из Санкт-Петербурга. А недавно наш представитель ездил в Питер с ответным визитом. «Встреча в верхах» прошла более чем успешно, мы очень подружились с питерскими фанатами «Вавилона-5» (http://bab5spb.da.ru) и теперь готовим совместный проект.

В данный момент на нашем сайте www.saigob5.com есть информация обо всех значимых встречах (с фото-, а скоро и с видеоматериалами), программы, связанные с «Вавилоном-5», которые пишет наш программист, и собственный чат. Мы будем рады, если вы посетите нашу страничку, а тем более напишете свои пожелания и предложения.

Мы выражаем глубокую благодарность всем людям, которые прямо и косвенно способствовали развитию нашего клуба, в частности президента Российского Фан-клуба «Вавилона-5» – Сергея Шедова..

С вопросами обращайтесь по адресу – saigob5@saigob5.com



«ВАВИЛОН–5» И ИНТЕРНЕТ

В августовском номере нашего журнала мы вкратце рассказали вам о зарубежных сайтах, посвященных «Вавилону-5» Теперь хотелось бы познакомить вас с сайтами и страницами, что существуют в российском Internet. Переводы материалов с Lurker's Guide и VEX стали той основой, на которой выросли самые крупные российские страницы, посвященные сериалу. Кроме того, отличительной особенностью почти всех наших страниц является борьба с ТВ-6 за показ в России пятого сезона.

Russian B5 Support Page – страница Владимира Львова (**http://www.babylon5.ru**), которая возникла почти сразу после прекращения первого показа сериала. Сайт существует уже больше года и является самым первым «вавилоновским» русскоязычным сайтом. Помимо переводов с Lurker's Guide и VEX, здесь можно найти статьи самого Владимира Львова, его комментарии к показанным по ТВ-6 эпизодам и online-анкета «Вавилон – Россия». На сайте существует гостевая книга.

Второй (исторически) и первый по значимости и посещаемости – сайт **Российского Фан-клуба «Вавилона-5»** (**http://www.babylon5.aha.ru** или **http://www.b5.ru**), официально открытый Сергеем Шедовым, являющимся президентом клуба, в начале мая 1997 года. Помимо уже упоминавшихся переводов с Lurker's Guide и VEX, здесь есть переводы статей с Babylon 5 History Page, а так же ряд собственных оригинальных текстов: очень интересные обзоры эпизодов «Неделя на Вавилоне 5», написанные Андреем Рубиным, Интернет-журнал «Вавилоша», созданный на основе сообщений в конференции, и целый раздел, посвященный космическому симулятору компании Sierra On-line (ведут раздел Дмитрий и Сергей Щавелевы и Андрей Рубин). В связи с критикой VEX в клубе ведется работа по созданию собственного проекта REX (мы не будем давать расшифровку этой аббревиатуры, поскольку руководство клуба хотело бы пока сохранить ее в тайне), который будет избавлен от недостатков существующей Энциклопедии Ксенобиологии и станет самым полным и надежным источником энциклопедической информации по расам и технологиям. Кроме того, на сайте клуба работает интересная конференция, посвященная сериалу, есть даже свой чат и видеоархив, откуда каждый желающий может скачать фрагменты любимого сериала.

Beyond Babylon 5

http://www.babylon5.incoma.ru/, поддерживаемый Алексеем Головиным и открывшийся в ноябре 1997 года, выполнен в виде канала связи с Великой Машиной на Эпсилоне-3. Из самых интересных материалов сайта – наиболее точный и полный перевод VEX, дополненный сведениями из Official Guide to Babylon 5, выпущенного недавно компанией Sierra On-line; подробные сценарии всех показанных к данному моменту эпизодов сериала; дополненные переводы с Babylon 5 History Page; сведения по создаваемой группой энтузиастов российской игры по мотивам сериала. На сайте есть две конференции и книга вопросов (Questbook). Сайт активно сотрудничает с библиотекой Максима Мошкова.

Babylon 5 Russian Image Center

http://babylon5.org.ru (создатель – Денис Карасев) – сайт, на котором собрано огромное количество иллюстраций и фотографий, так или иначе связанных с сериалом. Кадры из эпизодов, фотографии со съемочной площадки, 3D-заготовки, специальный раздел Winbabylon, где представлены разнообразные шрифты, заставки для Windows, иконки, звуки и пр.

Shadows – http://svs.mbt.ru/shadows (создатель – Сергей Садов) – недавно появившийся сайт, на котором вы сможете познакомиться с альтернативным взглядом на историю Вселенной «Вавилона-5» в изложении «Старого мудрого Теня». Пока страница только «встает на ноги», но уже сейчас она вызывает большой интерес у поклонников сериала.

«Вавилонская рулетка» http://svs.mbt.ru/rulinf/ – новый совместный проект нескольких Интернет-сайтов. В скором будущем каждый сможет задать здесь вопрос любимому персонажу. Сейчас разрабатывается концепция и дизайн сайта. Проект «Вавилонская рулетка» уже объявил среди читателей «Игромании» конкурс на самый оригинальный вопрос героям сериала и ждет ваших писем.

Однако этим число русскоязычных страниц не ограничивается. Вот еще несколько:

«Вавилон-5»: что дальше?

http://www.aha.ru/~lexicon/b5.htm – страница Григория Шмерлинга, где находятся творчески переработанные описания эпизодов четвертого и пятого сезонов.

Спроси у Коша http://people.weekend.ru/kosh (создатель – Денис Карасев) – здесь можно задать вопрос послу Кошу и даже получить на него ответ.

Клан Теней

http://www.fa.ru/users/shura/zhadum.htm – место, где собираются Тени и обсуждают интересующие их вопросы. На сайте работает чат.

SAIGOB5

http://www.saigob5.com – сайт, где рассказывается о встречах поклонников сериала и борьбе за пятый сезон

Русская страница Клаудии Кристиан

http://people.weekend.ru/andy777/christian/christian.html – страница Андрея Бородина, посвященная Клаудии Кристиан, исполнившей в сериале роль Сьюзан Ивановой.

Центаврианская Республика

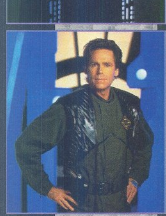
http://people.weekend.ru/rickistar/ – недавно открывшийся сайт, посвященный центаврианам.

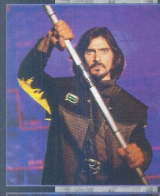
Более подробную информацию о русскоязычных страницах можно найти по адресам: **http://www.babylon5.incoma.ru/around/online.html, http://people.weekend.ru/b5ring/**.

Мы надеемся, что эта информация поможет всем тем поклонникам «Вавилона-5», которые хотят узнать как можно больше о полюбившемся сериале.

В прошлом номере журнала был неправильно указан URL Российского фан-клуба «Вавилона-5». Редакция журнала приносит свои извинения членам фан-клуба и всем читателям за это досадное недоразумение. Правильный адрес http://www.babylon5.aha.ru

ГЕРОИ «ВАВИЛОНА-5»









СТИВЕН ФРАНКЛИН (STEPHEN FRANKLIN)

С главным врачом станции доктором Франклином связан самый неоднозначный эпизод сериала («Фанатики», где речь идет о мальчике Шоне, которого следует прооперировать – этот эпизод Стражинский назвал одним из своих самых любимых). Впрочем, жизнь Франклина этим не ограничивается, и в ней тоже случалось много всего интересного – будучи одним из любителей попутешествовать в космосе автостопом, он посетил множество миров и стал обладателем очень важной информации об инопланетянах. Впоследствии из-за этого он был арестован (поскольку отказался передать свои записи для создания биологического оружия, направленного против минбарцев), затем отправился вместе с Шериданом договариваться с минбарцами о мире (хотя впоследствии ничем не показал, что уже давно был знаком с капитаном). Но это все в прошлом. В самом сериале Франклин предстает в качестве «трудоголика», помешанного на работе и ищущего в ней спасения от личных проблем, в результате чего он превращается в наркомана, но находит в себе силы победить свою зависимость от стимуляторов. Еще одна интересная особенность этого персонажа – обилие романтических историй, каждая из которых представляется более чем серьезной, но на деле оказывается мимолетным увлечением.

Несмотря на некую статичность этого героя, взгляды Франклина довольно интересны. Прежде всего, он фундаменталист, т. е. человек, который хочет постичь корни всех религий и найти в них нечто общее. Стивен считает, что Бог слишком велик, чтобы его можно было бы определить словами, – чем ближе подходишь к определению Бога, тем дальше от него отодвигаешься. Второе не менее, а может, и более важное убеждение Франклина: любая жизнь священна, и надо сделать все, чтобы сохранить ее, – именно поэтому Стивен и решил стать врачом. Будем надеяться, что в пятом сезоне мы увидим этого героя с новой и неожиданной стороны.

ЗАК АЛЛЕН (ZACK ALLAN)

Впервые этот персонаж появился в одном из первых эпизодов второго сезона, но очень быстро поднялся по служебной лестнице, превратившись с ближайшего помощника Гарибальди, а затем и вовсе заменившего его на этом посту. Наиболее значимы в карьере Зака «разборка» с «Ночной стражей» и история с группой журналистов, прилетевших на «Вавилон-5» для подготовки репортажа. Как говорил сам Стражинский, в эпизоде с «Ночной стражей» Зак «представляет каждого: он хочет сделать все правильно. Но он не знает, что такое правильно, поскольку получает противоречивую информацию или ему недостает правдивой информации». Еще этот персонаж запомнился своим умением вовремя приносить пиццу телепату Лите Александер, и эта особенность Зака получит свое развитие в пятом сезоне.

МАРКУС КОУЛ (MARCUS COLE)

Появившийся довольно неожиданно в первом эпизоде третьего сезона, Маркус долгое время представлял для зрителей загадку. Но постепенно он начал все чаще и чаще появляться на экране, и зрители смогли узнать какие-то подробности его жизни. Он вступил в Анла'шок (Рейнджеры) после гибели брата, чтобы искупить свою вину перед ним: брат погиб, пытаясь предупредить людей о нападении на добывающую колонию. Маркус дал клятву продолжить дело брата и, если потребуется, погибнуть ради этой цели. Он прошел полный курс обучения у минбарцев, выучил минбарский язык, овладел боевыми приемами (его, как и Неруна, учил сам Дурхан). Постоянно демонстрируя смелость, отвагу и хладнокровие, он обладает и романтизмом. Этот налет романтизма воплощается и в «британском» акценте Маркуса, на который сразу обратили внимание англоязычные зрители, и в его цитировании Шекспира, и в отношении к мнимому Артуру. А его чувство к Ивановой, которое кажется даже немного наивным и старомодным! Однако это настоящее и искреннее чувство, и ради любимой женщины Маркус с готовностью идет на смерть. Несмотря на то что нам жаль Маркуса, мы понимаем, что он не мог поступить иначе. Правда, Стражинский оставил полюбившемуся персонажу возможность вновь появиться на наших экранах, поскольку Маркус был помещен в криогенную камеру в надежде на то, что врачи все-таки сумеют его вылечить.

ДЭВИД КОРВИН (DAVID CORWIN)

В течение очень долгого времени этот персонаж выступал в роли первого техника и был незаметен зрителям. Однако в третьем сезоне (т. е. в 2260 году) произошел коренной перелом – его повысили в звании (он стал «полным» лейтенантом), и капитан Шеридан решил, что его пора приобщить к делу (а «делами» в то время были сбор материалов, компрометирующих президента Кларка, и подготовка к разрыву с Землей). Иванова, которой было поручено проверить лояльность новоиспеченного лейтенанта, давно проявлявшего к ней повышенный интерес, сделала это настолько бестактно (пригласив его на ужин к себе, нежно развлекая в течение нескольких часов, а затем просто выставив за дверь, не дав допить кофе), что Корвин сразу же завоевал искреннюю симпатию большинства зрителей. А если еще учесть, что купленные им розы попали к Маркусу...

В общем, несмотря на негативное мнение командора Ивановой, в нужный момент Корвин сделал все правильно и стал настоящим помощником той же Ивановой, которая в четвертом сезоне начала давать ему очень важные поручения. Более того, в виду шедшей в то время войны с Землей по ряду причин Сьюзан покинула станцию, и Корвин был вынужден исполнять обязанности командира «Вавилона-5» в течение нескольких недель. А в пятом сезоне, после того как сама Сьюзан получила новое назначение, не кто иной как Корвин станет старшим помощником нового капитана станции Локли. Возможно, нам суждено узнать о Корвине немного больше...

ЛЕННЬЕР (LENNIER)

Помощник посла Деленн впервые появился в эпизоде «Парламент мечты» и сразу же запомнился интересной фразой, которая очень точно характеризует мышление многих минбарцев: «Понимание не требуется – лишь послушание» (understanding is not required, only obedience). Однако образ послушного и немного туповатого минбарца, являющегося тенью Деленн, начинает постепенно разрушаться. Общение с Гарибальди приводит к тому, что Леннььер катается по

станции на мотоцикле, а из-за Лондо он не только садится за карточный стол, но и затевает драку в ночном клубе, демонстрируя при этом прекрасное владение боевыми искусствами. Со временем выясняется, что Ленньер является обладателем чуть ли не всех возможных достоинств. И полиглот (история с мотоциклом), и изумительный кулинар (Шеридан так и не забыл ужин, приготовленный им), и проницательный детектив (именно он разоблачил Ашана, обвинявшего Шеридана в предумышленном убийстве), и опытный пилот (вспомните бой с дракхами)... Но главная особенность Ленньера – его преданность Деленн. Он поклялся никогда не покидать ее и всегда готов прийти ей на помощь. Он отправляется за ней на крейсер Серого Совета («Один в ночи»), хотя знает, что этот поступок может полностью разрушить его собственную карьеру, без колебаний жертвует собой, чтобы спасти Деленн и Лондо, когда на станции происходит серия взрывов, помогает ей войти в Грезы и вспомнить прошлое («Искупление»), едва не погибает, пытаясь удалить из вентиляционной системы яд, подложенный жрецами... И это не просто преданность, это настоящее и очень сильное чувство. Маркус как-то сказал Ленньеру, что клятва, данная им Деленн, очень опасна, но Ленньер собирается исполнить ее. Однако неизвестно, к чему она приведет его...

ВИР КОТТО (VIR COTTO)

Помощник посла Лондо Моллари Вир производил в первых сезонах самое забавное впечатление. Многие считали его дурачком и посмешищем, однако Стражинский оказался значительно хитрее. Он специально показывал Вира именно таким – слабовольным, нелепым, наивным, глуповатым, чтобы потом наиболее ярко выявить его лучшие и главные черты характера: искренность, нравственную чистоту, доброту и справедливость. Один из эпизодов сериала называется «Sic Transit Vir» («Так проходит жизнь Вира») или, если несколько перефразировать это изречение, «Так мужает Вир». Пожалуй, эту фразу можно применить ко всему сериалу, в котором Вир действительно мужает прямо на глазах. Если в первых эпизодах он не смел перечить Лондо, то постепенно он начинает не только уговаривать его, но и даже открыто противостоять своему начальнику. Став ненадолго послом Центаврианской Республики на Минбаре, он начинает помогать нарнам, подделывая документы об их мнимой гибели. Услышав о планах Лондо убить Картажье, Вир приходит в ужас, считая, что должен быть иной выход, однако, познакомившись с безумным императором поближе, Вир приходит к выводу, что другого пути нет. И именно Вир подбирает кинжал, выпавший из руки Лондо, и вонзает его в грудь Картажье, освобождая тем самым и центавриан, и нарнов из-под диктата безумца. Несмотря на все это, Виру удается сохранить свою доброту, отзывчивость, готовность помочь. В пятом сезоне его вновь ждут испытания, но мы уже понимаем, почему именно Виру суждено в 2278 году стать императором Центаврианской Республики. В отличие от многих своих предшественников, он окажется достойным этого титула.

НА'ТОД (NA'TOTH)

На'Тод – атташе посла Г'Кара – впервые появляется в той же серии, что и Ленньер («Парламент мечты»), однако сразу же становится одним из главных действующих лиц. Именно она спасает жизнь посла Г'Кара, причем делает это довольно изящно. Остроумная, находчивая, изворотливая, но при этом всегда откровенная, На'Тод производит довольно приятное впечатление (которое, правда, оказывается несколько подпорченным после эпизода «Наследие прошлого», где она общается с девушкой-телепатом). К сожалению, во втором сезоне На'Тод исчезает с экранов. Как писал Стражинский позднее, он хотел, чтобы «Г'Кар пережил все случившееся один», поэтому он отправил На'Тод на Нарн во время центаврианской бомбардировки. С тех пор она числится без вести пропавшей, но не погибшей, поэтому поклонники этого персонажа могут надеяться, что, возможно, она еще появится в пятом сезоне сериала. ■



СЪЁМКИ «ВАВИЛОНА-5»

Сегодня мы начинаем цикл статей, в которых будем рассказывать о том, как же создавался «Вавилон-5». Про «Вавилон-5» говорят, что его создатели совершили настоящую революцию в мире индустрии развлечений, так что теперь методы Netter Digital Entertainment представляют интерес не только для поклонников сериала, но и для всех, кто интересуется телевидением. Здесь вы сможете узнать о декорациях, спецэффектах, музыкальном сопровождении, первоначальных замыслах автора, познакомиться поближе с актерами и режиссерами, а так же персоналом Babylonian Productions.

СОЗДАТЕЛИ

Джо Майкл Стражинский (JMS) является автором, сценаристом и исполнительным продюсером «Вавилона-5». Он уже очень давно работает на телевидении, писал сценарии для сериалов «Сумеречная зона», «Капитан Пауэр», «Она написала убийство», мультсериалу «Настоящие охотники за привидениями». При создании «Вавилона-5» он отвечает практически за все: придумывает сюжет, подбирает актеров, обсуждает, какими должны быть декорации, спецэффекты и музыкальное сопровождение, присутствует на съемках, монтирует отснятый материал и даже становится режиссером финального эпизода всего сериала – «Сон в сиянии». Помимо этого Стражинский практически ежедневно общается в сети с поклонниками сериала, объясняя детали сюжета.

Дуг Неттер – равноправный партнер Стражинского, в основном занимается деловой стороной «Вавилона-5». Его компания Netter Digital Entertainment (которая существовала с 1979 года как Rattlesnake Productions, а в 1995 была переименована) занимается производством сериала, а ее подразделение Netter Digital Imaging с 1996 года создает спецэффекты для «Вавилона-5». По мнению многих, именно Неттеру принадлежит заслуга того, что пятый сезон все-таки состоялся.

Джон Коупленд – продюсер «Вавилона-5» и исполнительный вице-президент компании Netter Digital Entertainment. В основном он занимается организацией съемок и производства, подбирает персонал, акте-

ров, режиссеров, монтирует отснятый материал вместе со Стражинским и при этом даже снимает эпизоды («Эндшпиль», «Излом» и «Объекты в покое»).

Джордж Джонсен – вначале помощник продюсера, а потом сопродюсер «Вавилона-5». В его обязанности в основном входит подготовка визуальных и звуковых спецэффектов. Кроме того, он довольно много общается с поклонниками сериала в сети.

Джон Иаковелли – дизайнер сериала. Он отвечает за подготовку декораций и другого реквизита.

Кристофер Франке – создатель саундтреков к сериалу. В настоящее время фирма Франке Sonic Image выпустила уже несколько саундтреков из «Вавилона-5».

Харлан Эллисон – концептуальный консультант сериала, написавший в некотором роде манифест, где объяснялось, как нужно писать научную фантастику для телевидения вообще и «Вавилона-5» в частности. Эллисон постоянно участвует в работе над сериалом.

Рон Торнтон (Foundation Imaging) создавал визуальные спецэффекты для первых трех сезонов сериала и является автором моделей как самой станции, так и большинства инопланетных кораблей. За спецэффекты в пилотном фильме Торнтон и его компания получили премию Эмми.

Джон Вулич – президент компании Optic Nerve Studios, которая разрабатывает грим для персонажей «Вавилона-5». За эпизод «Парламент мечты» эта компания была удостоена премии Эмми.

Джон Флинн – главный оператор. Помимо операторской работы он отвечает и за подсветку декораций, а также является режиссером около десяти эпизодов сериала.

Сьюзан Норкин – помощник продюсера и консультант по визуальным эффектам. Ее задача в качестве консультанта – согласование съемок на «синем фоне» и компьютерной графики. Прежде эту обязанность выполняли Тэд Рей и Тони Доу (последний снял несколько эпизодов четвертого и пятого сезонов).

Энн Брюис – костюмер, в ее обязанности входит дизайн и создание одежды для персонажей сериала.

ПОДГОТОВКА К СЪЁМКАМ

СЦЕНАРИЙ

Каждый сценарий «Вавилона-5» разбит на шесть основных частей: пролог (за ним всегда следует заставка сезона с титрами), затем четыре действия, а в заключение – эпилог. По нормам американского телевидения во все промежутки между этими частями вставляются рекламные блоки (на ТВ-6 за весь показ было не более 3 блоков).

JMS: Сценарий содержит описание сцен, диалоги, инструкции. Мои сценарии стремятся быть чрезвычайно детальными – с предложениями по движению камеры и т. д. Стандартная сцена в сценарии выглядит подобным образом.

Снаружи «Вавилона-5».

Груз перегружается на «шаттл» с транспорта, расположенного сбоку от станции. Следовать за «шаттлом» до тех пор, пока он не войдет в Доки, затем опуститься к окну командной рубки, где лейтенант-командор Иванова стоит у панели управления. У нее в руке чашка, она невидящим взглядом смотрит на звезды, и тут сбоку к ней подходит Синклер.

Иванова: *Ненавижу утро... Мне всегда было трудно вставать затемно.*

Синклер: *Мы в космосе. Здесь всегда темно снаружи.*



Иванова (с отчаянием в голосе): *Знаю... знаю...*

Стражинского часто спрашивают, откуда он берет свои идеи.

JMS: У меня нет проблем с сюжетными идеями. Пока ваши персонажи являются интересными и отличающимися друг от друга личностями, истории, написанные вами, тоже будут интересными и отличными друг от друга. Выясните, кем является ваш персонаж, чего он хочет, как далеко он готов зайти для достижения своей цели и как далеко зайдут те, кто попытается остановить его... а остальное придет само.

Как легко можно было заметить, большинство эпизодов сериала содержат две сюжетные линии – главную и второстепенную (например, в эпизоде «В самое пекло» главная линия – «выяснение отношений» с ворлонцами и Тенями, а второстепенная – Лондо и Морден).

JMS: Анализируя события всего сезона заранее, я разбиваю весь сюжет на более мелкие «сюжетные линии арки» и сюжетные линии, не связанные с аркой сезона. Теперь, зная «размер» сюжета и время, необходимое для его реализации, легко разобраться, какие из них могут быть главными линиями эпизода (А-линия), а какие – побочными (Б-линия). Если сюжет эпизода оказывается довольно сильным, то можно обойтись и без Б-линии.

В первых четырех сезонах эта идея была реализована только в эпизоде «Разрывы реального времени», рассказывающем о допросах Шеридана, хотя Стражинский хотел сделать нечто подобное в эпизоде «Инквизитор».

JMS: Решив эту проблему, я подбираю Б-линию так, чтобы она являлась контрапунктом по отношению к А-линии: если «А» мрачная и зловещая, то «Б» должна быть посветлее. Иногда я пытаюсь внести драматический контрапункт, иногда – иронический, а порой даю тематически похожую подысторию.

Выбрав две подходящие сюжетные линии, я пишу их одновременно – примерно так же, как вы видите их на экране, переходя от одной к другой. Это необходимо мне для того, чтобы ощущать течение сюжета, чтобы создать контрапункты и напряжение в эпизоде. Для этого требуется определенный ритм, так что если вы будете писать эти сюжетные линии по отдельности, ничего не выйдет.

В обычном эпизоде бывает от 60 до 70 мизансцен (мизансцена – определенный набор кадров, снятых в данных декорациях). В более сложных эпизодах их намного больше – 112 («Пророчества и предсказания»), 130 («Долгая битва в сумерках» и «Сошествие мрака»), 140 («Несбывшиеся надежды»).

В случаях, если сценарий пишет приглашенный писатель, Стражинский дает автору либо общую идею эпизода, либо несколько страниц с детальным описанием сюжета. Через некоторое время внештатный сценарист приносит черновой вариант, и тут начинается работа.

JMS: Мне всегда приходится тяжело, потому что персонажи очень редко говорят, как наши. Они фальшивят, не всегда ведут себя соответствующим образом, появляются намеки на прошлое, которые противоречат тому, что уже сказано, – все это необходимо исправить. Так что сценарий похож на размытое изображение, и ваша работа заключается в том, чтобы сфокусировать его...

Я использую некоторые элементы, которые определяют характер персонажа на подсознательном уровне. Лондо имеет склонность делать некоторые

вступления, прежде чем высказать свою мысль: «Мне пришло в голову» или «Знаете, я думал о...» — этим подчеркивается то, что он всегда заранее обдумывает то, что хочет сказать, и постоянно использует местоимения «я», «меня», «мне». В его диалоги я регулярно вставляю «не так ли?» и другие обрывки фраз, намекая этим на желание персонажа услышать от собеседника подтверждение его мнения.

Если Лондо стремится ставить личные местоимения в начало своих фраз, то Деленн предпочитает помещать их в конец фразы, не акцентируя личную значимость...

Мне нравится осмотреться, познакомиться с персонажами, проникнуть в их головы и узнать, что там. Сценарии внештатных писателей почти всегда крутятся вокруг персонажей, роли которых исполняют приглашенные звезды; если же вы взглянете на мои тексты, большинство из них не акцентируются на таких персонажах — за исключением нескольких знаменательных случаев. Я считаю, что наши главные персонажи значительно интереснее.

В ситуации с внештатными сценаристами самое забавное то, что вы часто слышите: «Стражинскому следовало бы приглашать больше внештатных писателей, они открывают перспективы, которые он сам не видит». Они цитируют «момент совершенной красоты» из сценария Питера Дэвида («Вопрос чести»), фразу Лондо «мои ботинки жмут, и я забыл, как танцевать» («Молитва войны»), сцену в суде из «Грааля», замечание Несущей смерть о том, что же станет памятником ей («Несущая смерть»)... все это сцены, написанные мною и вставленные в сценарии других людей. Одна из моих лучших фраз для Г'Кара вставлена мною в сценарий эпизода «Выжившие»: «Во Вселенной воедино сплетаются три элемента: энергия, материя и просвещенный эгоизм». Я действительно видел несколько писем, где замечалось, что JMS никогда бы не смог написать что-нибудь столь же емкое и точное. Ну что ж... я смог.

Сценарии Стражинского действительно выделяются на фоне остальных (именно он написал все сценарии к эпизодам третьего и четвертого сезонов, в пятом сезоне есть только один эпизод, написанный приглашенным писателем). Возможно, это связано с тем, что сценарии он пишет в одиночестве, не показывая никому даже набросков до тех пор, пока не будет готов черновой вариант. Секрет успеха написанных им эпизодов очень прост.

JMS: По мере написания сценариев у меня появляется очень простой принцип: пытаться показать один действительно яркий момент с action, минимум один действительно милый момент, один серьезный драматический момент... и один момент или сцену, ужасно забавную.

Подготовка сценариев обычно заканчивается за 4 недели до съемок, с тем чтобы режиссер успел на месяц вперед распланировать занятость актера. Стражинский никогда не переписывает сценарий после того, как закончен финальный вариант.

JMS: Это безумно несправедливо по отношению к актерам. Они должны запоминать страницы и страницы диалогов, так что заставлять их учить новые тексты прямо на съемочной площадке, где они не смогут разобраться в контексте, означает просто испортить их игру.

Поскольку «Вавилон-5» — это научно-фантастический сериал, наука и представления ученых о том, что ожидает нас в будущем, играют в нем не последнюю роль. Разработка принципов движения звездолетов, анализ возможностей того или иного оружия — все это делается с помощью консультантов-специалистов. А иногда на первый план выходит интуиция.

Наиболее ярко это проявилось в случае с эпизодом «И небо, полное звезд». После выхода эпизода в эфир на Стражинского накинулись разгневанные поклонники: как же так, тело Бенсона (сотрудника службы безопасности, подкупленного Рыцарями) должно было улететь от станции, потому что объект массой в два с половиной миллиона тонн не может удержать тело человека за счет собственного притяжения. Однако через некоторое время на одной из церемоний к Стражинскому подошел инженер, проработавший много лет над созданием космических кораблей и ставший одним из главных консультантов NASA, и сказал, что после просмотра серии он занялся математическими расчетами, чтобы вычислить полную массу станции (с учетом обитателей, оборудования и пр.).

JMS: В результате у него получилось, что масса «Вавилона-5» сравнима с массой небольшой луны... и этого достаточно, чтобы тело, выброшенное из станции, удерживалось бы вблизи ее, как и написано в сценарии! Тело немного отлетело бы в сторону, затем вновь было бы притянуто к ней, ударилось бы о корпус, отскочило, вновь удалилось бы и вновь притянулось. Или же медленно двигалось вокруг станции по эллиптической орбите.

Правда, иногда интуиция подводит авторов. Например, так случилось во время съемок эпизода «А теперь — слово...». Стражинский хотел сделать кадры с взрывающимися кораблями более эффектными, а поэтому не удержался и решил добавить к видеоряду звуки взрыва, которые не могли быть слышны в космосе...

История с зондом берсеркеров, который требовал ответа на чрезвычайно сложные научные вопросы, а затем взрывался («Тяжелый день»), вызвала в сети много споров. По мнению Стражинского, эта ситуация была вполне логичной — раса может отправить зонды для поисков других рас, которые находятся на достаточно высоком уровне развития и потому способны явиться угрозой для нее.

JMS: Вот почему зонд не взорвался, когда Шеридан не стал передавать информацию: зонд разыскивал цивилизацию, которая была бы достаточно развита для того, чтобы представлять собой угрозу.

Этот сюжет является иллюстрацией ответа на вопрос: «Откуда вы берете свои идеи?» В 1970-х годах научный подкомитет Сената США провел серию слушаний по вопросу внеземных контактов для того, чтобы определить, что нам следует делать в случае подобного контакта. Ученые согласились, что наиболее вероятный сценарий таков: зонд, засланный в нашу солнечную систему. Так что же мы должны сделать в ответ на вопрос: «Есть кто-нибудь дома»?

Хотите — верьте, хотите — нет, но все пришли к одному мнению — нам не следует отвечать.

А не так давно продюсеры «Вавилона-5» и «Крестового похода» заявили о том, что вошли в Общество друзей Лаборатории реактивного движения (Jet Propulsion Lab's affiliates program, JPL). Сотрудничество с JPL помогло более тщательно разработать один из самых принципиальных моментов нового сериала — природу вируса, выпущенного дракхами в атмосферу Земли.

Коупленд: Эта чума — не просто вирус. Это разновидность нанотехнологий. Это устройство, которое способно думать и адаптироваться к особенностям носителя... Мысль была такой, что через 250 лет человечество прекрасно будет знать собственную биологию. Поэтому мы, вероятно, сможем справиться или, по крайней мере, заблокировать любое биологическое образование, что попытается воздействовать на наш генофонд. Но если это биологическое образование способно адаптироваться, способно «переваривать информацию» и изменять само себя? И Джо сказал: «Боже, это просто шикарно!»

ДЕКОРАЦИИ

Во время работы над «Вавилоном-5» дизайнеры и художники внимательно знакомятся со сценарием Стражинского и анализируют, как должна выглядеть сцена, какое порождать ощущение, как звучать. Зачастую принималось наиболее практичное решение. Грубые текстуры отделки на стенах скрывают то, что отделка была недостаточно хороша. Иаковелли чуть не плакал над прекрасной отделкой декораций «StarTrek»: все они просто прекрасны и даже сверкают. Но это не то, к чему устремился с самого начала «Вавилон-5»: он всегда был связан с проблемами и сложностями реального мира.

Иаковелли: Если «StarTrek» имеет дело с вычищенными поверхностями, элегантными силуэтами и изумительной чистотой линий, то «Вавилон-5» прямо противоположен ему. Он неотделим от наслоений, текстур, контрастов. Неземная красота и совершенство — это не для него.

Стражинский с самого начала говорил следующее:

HELLO,

Что касается внешнего вида... Мне нравятся вещи серьезные и функциональные. Я хочу иметь оружие, которое выглядело бы работающим. Я хочу форму с карманами. Слишком прилизанное будущее меня не интересует.

Художественный отдел использует при съемках «Вавилона-5» несколько видов декораций. Постоянные декорации применяются мало. Трущобы были постоянными декорациями в течение первых двух с половиной сезонов, но в четвертом сезоне почти не использовались, поэтому их разобрали и собирали лишь тогда, когда они были нужны. Декорации «Белой звезды» в третьем и четвертом сезонах собирались каждый раз заново. Но в четвертом сезоне примерно половина этих декораций превратилась в постоянные, что несколько упростило жизнь Иаковелли. Определенные коридоры и комнаты с дверьми – это постоянные декорации. Для сьемок комнаты Ивановой и Шеридана используются одни и те же декорации, но русский плакат на стене позволяет четко определить, в чьей комнате вы сейчас находитесь. Апартаменты Лондо и Деленн тоже одинаковы, при съемках достаточно просто заменить оформление и реквизит. Но ни один комплект декораций не считается святым – все разбираются в случае, если постановщики считают, что они больше не будут использоваться. В четвертом сезоне командная рубка редко появляется на экранах, а в первых трех с половиной сезонах ее декорации требовались для каждого эпизода. По мере развития сюжета декорации изменяются. Иаковелли очень рад тому, что он работает над «Вавилоном-5», поскольку непрестанно появляются новые идеи и проекты, а в других сериалах декорации остаются одинаковыми в течение долгого времени, поскольку никто не знает, в каком порядке серии пойдут в эфир.

Художественный отдел разработал целую систему терминов для различных элементов декораций. Арки в области, где находились больные маркабы, использовались для декораций первых туннелей на Марсе (во втором сезоне) и при создании Залы контроля на «Вавилоне-5». В распоряжении художников есть элементы для специального использования: к примеру, подсвеченные сзади минбарские стены. Все это напоминает конструкторы «Лего» – художественный отдел обладает большим количеством блоков и создает из них разнообразные постройки. Повторное использование декораций встречается довольно часто.

Иаковелли: Некоторые элементы декораций легко узнаются, но даже их иногда используют повторно. К примеру, некоторые элементы стен клуба военнослужащих «У Эрхарт» были применены для создания декораций сада на Приме Центавра в четвертом сезоне. Обычно художественный отдел не настолько широко использует отдельные элементы, однако с точки зрения бюджета это очень полезно. Особые элементы используются только в съемках конкретных сцен, однако другие компоненты могут быть легко вставлены в другие декорации. Например, пещеры За'ха'дума после некоторого изменения превратились в туннели на Марсе.

В основном для создания декораций используются дерево и краска, но есть ряд элементов, в отношении которых художественному отделу приходится быть чрезвычайно изобретательным. Необычные материалы применяются для того, чтобы получить определенный эффект: например, напольные дорожки в качестве покрытия на столах в апартаментах Лондо и Деленн. Вот что говорит Матт Пламмер, художник, в обязанности которого входит окончательная доводка декораций перед съемками:

Для создания нужного цвета и текстуры я использую почти все. Никаких опасных для жизни материалов, но кофе, чай и кола вполне подходят. Одним из самых необычных материалов была смесь для зубных пломб – она использовались для декораций на корабле инопланетян, которые похитили Шеридана («Один в ночи»). У нас много старинных формул, но мы всегда ищем новые отделки для декораций.

Часть мебели имеет классические формы пятидесятых. Кресла в командной рубке – это настоящие кресла пятидесятых-шестидесятых годов. Нестареющие линии мебели помогли вписать ее в футуристическую обстановку.

Иаковелли: Мы с самого начала говорили: «Хороший дизайн не имеет возраста, он всегда остается хорошим дизайном». Вот почему людей привлекает Art Deco.

Art Nouveau еще менее связан со временем, но, как кажется, он укоренен в своей эпохе – конец последнего столетия. Art Deco настолько геометрически и графически ориентирован, что воспринимается никогда не стареющим и футуристским. Думаю, вот почему так много мотивов Art Deco в «Deep Space 9». Не настолько много, чтобы говорить о копировании «Вавилона-5», но, как дизайнер, вы стремитесь приблизиться к этим классическим линиям.

Иногда встречаются очень нетривиальные задачи.

Пламмер: Работа над многими декорациями довольно рутинна и обыденна, но порой вам приходится выискивать саму сущность данного элемента. Звездная карта в Зале контроля стала самой сложной для меня, если учесть, как часто она появляется на дисплее. В ней есть приглушенная сила и ощущение величия, так что все мы чувствовали, что она удалась.

Правильные цвета при редактировании подбираются методом проб и ошибок. Но огромную роль играет подсветка декораций. Про Иаковелли говорят: «Он отдаст жизнь за хорошего осветителя».

Иаковелли: Мне очень нравится работа Джона Флинна (все мы отдадим жизнь за то, как он освещает декорации). Он совершенно отличается от оператора, с которым мы снимали пилот, его стиль не похож на стиль операторов «Blade Runner». Джон Флинн не любит дым в качестве визуального эффекта, он не считает, что дым придает особую атмосферу. Мне пришлось долго привыкать к его манере, он любит ясность и прозрачность.

Он действительно заставляет наши декорации выглядеть лучше, чем они есть на самом деле. Я предпочитаю показывать посетителям декорации во время съемок, потому что при освещении они производят просто магическое впечатление. Джон настоящий маг в том, как он умеет скрывать наши изъяны, показывать наши достоинства и при этом экономить деньги. Я не могу даже представить более надежного и преданного союзника, нежели он.

Очень интересной является проблема интегрирования реально существующих декораций с виртуальными. Иаковелли уже работал в других сериалах, которые хотели применять цифровые технологии, но это было просто ужасно. В Babylonian Productions все совершенно иначе – там есть четкая система. Каждый в своей работе использует одни и те же базисные точки и терминологию, так что все прекрасно понимают друг друга.

Иаковелли: Иногда Джо осознанно писал сцену в неправильных декорациях просто для того, чтобы сэкономить деньги. Он считал, что и без того ввел слишком много новых декораций в эпизод и не хотел добавлять еще. Я прочел сценарий эпизода, где Г'Кар проводит религиозную церемонию («Крайние меры»).

Первоначально эта сцена должна была происходить в апартаментах Г'Кара при свечах. Но я подумал: «Если я закрою глаза и представлю эту сцену, то она должна разыгрываться в Соборе Святого Иоанна в Нью-Йорке». Все должно быть сделано очень торжественно и должно быть просто насыщено религиозностью, но я знал, что мы не сможем позволить себе ничего подобного. Мой художник – в то время им была Дебора Реймонд – тоже понимал это. Но я всегда доверял в подобных вопросах своей интуиции, и на совещании художественного отдела я сказал: «Я хочу предложить следующее: думаю, эта сцена должна происходить с участием нарнов (в то время у нас было лишь шесть протезов для того, чтобы загримировать актера под нарна) в чем-то вроде храма, рядом с алтарем или в месте, где мы сможем видеть все звезды, потому что это сцена похожа на сцену из оперы, она имеет особый религиозный, духовный подтекст». И меня спросили: «А как же мы сделаем это?»

Мы взяли несколько элементов стен, создали из них контуры помещения, сняли

их на «синем фоне» и наложили на получившийся кадр звезды, туманность и все остальное. Мы даже использовали эти виртуальные декорации в одном из фильмов («Третье пространство»), потому что они просто отлично смотрятся. Но в целом это позволило нам сэкономить, поскольку декорации уже были готовы.

Виртуальные декорации, добавляемые к измененным обычным декорациям, позволяют придать эффектность внешнему виду сцены, но при этом не выйти за пределы бюджета. Марсианские туннели были расширены благодаря использованию SGI. Иаковелли получает большое удовольствие от компьютерных спецэффектов, которые использовались во многих местах: Доки, центральный коридор станции, сад Дзен, ресторан «Свежий воздух».

Но виртуальные декорации создаются не просто для того, чтобы сделать больше декораций, – работа над ними ведется лишь тогда, когда сценарий требует этого. Правда, виртуальные декорации широко используются при создании сериала, но в первую очередь для того, чтобы расширить пространство, приоткрыть его, что придает сценам визуальную глубину и избавляет зрителя от клаустрофобии.

Однако иногда дизайнеры осознанно стремятся создать ощущение клаустрофобии, как, например, в сцене из эпизода «Вопрос чести», где Шеридан учится понимать «красоту во мраке». Эта сцена стала настоящим испытанием для режиссера эпизода. Стражинский хотел увидеть полное тайн помещение, в котором было бы невозможно выпрямиться в полный рост, где пели бы монахи. Иаковелли сразу же предложил использовать изодранную мешковину и грубую ткань, напоминающую одеяния монахов, и покрыть ею все в помещении. Они сделали декорации в четыре фута (примерно 1,2 метра), но повсюду к потолку подвесили ткань, чтобы еще сильнее уменьшить размеры помещения. Джон Флинн очень нетривиальным образом осветил всю сцену. Затем режиссеру пришла в голову идея, что монахи поначалу не будут видны – они будут казаться просто странными тюками, а потом неожиданно оживут. Работа над этой сценой – отличный пример того, как производственный отдел творчески перерабатывает идею сценария и придает ей плоть и кровь.

Иаковелли: Это одна из наиболее волнующих сцен за все четыре года, как мне кажется. Она нестандартна и вся пронизана духовностью и мистикой. Она до странности напоминает ощущения, когда вы участвуете в церемонии, подобной конфирмации или bar mitzvah, когда вы находитесь на грани духовного пробуждения. Думаю, вся сцена прекрасно передает это чувство. Немного побольше мистики, духовности и темноты, но это и интересно. Вся сцена осуществилась благодаря тесной взаимосвязи декораций, освещения и операторского мастерства. Впоследствии многие зрители думали, что эта сцена была смоделирована на компьютере.

Первые кадры в апартаментах Г'Кара заставили художественный отдел поломать голову. Финальные кадры должны были получаться с необычайно ярким красным цветом из-за того, что при трансляции красный цвет становится более насыщенным в формате NTSC. Сотрудничество между отделами помогло решить и эту проблему.

Еще один пример такого сотрудничества можно привести в связи с изменениями в характере Г'Кара. Когда этот персонаж стал более мягким и менее агрессивным по сравнению с тем, что было в первом сезоне, Андреас Кацулас пришел к Иаковелли и предложил ему такую идею: в связи с переменами в характере Г'Кара было бы неплохо несколько изменить внешний вид его апартаментов. Иаковелли отправился к продюсерам с предложением Андреаса и встретил у них единодушное одобрение. Каждый считал, что это отличная идея. Художественный отдел несколько изменил декорации, что придало им розоватый оттенок и почти импрессионистский вид.

Так что несмотря на все сложности, связанные с бюджетными проблемами, художественный отдел под руководством Джона Иаковелли и Скипа Бодина, производственного менеджера сериала, успешно решает возникающие проблемы и создает эффектные и нестандартно выглядящие декорации.

РЕКВИЗИТ

Дарк Хоффман является начальником отдела реквизита. Он напрямую связан с Джоном Иаковелли, они вместе разбивают сценарий на отдельные сцены и анализируют, какой реквизит понадобится для каждой из них. Если под рукой нет ничего похожего, они делают набросок или прототип, а затем, если все в порядке, Бер Берг изготавливает образец.

Какая вещица является самой любимой? Изумительная центаврианская винтовка с деревянным прикладом и хромированным стволом. На прикладе была сделана гравировка, что придавало винтовке особую элегантность. К сожалению, именно это оружие до сих пор не использовалось при съемках. В тот день, когда винтовка должна была появиться в кадре, она оказалась не готовой.

Иногда в создании реквизита участвует и сам Стражинский.

JMS: Брошь рейнджеров была разработан мной и Энн Брюис, нашим костюмером. Я делал просто жуткий набросок того, что придумал: это стилизованные изображения человека и минбарца, расположенные по обе стороны от камня и изготовленные из одного металла. Они держатся за камень. Тогда Энн взяла этот набросок, похожий на рисунок пятилетнего пьяницы, и создала из него этот шедевр.

Бывают случаи, когда благодаря случайности удается достичь очень сильного эффекта. Так произошло со стеклянным шаром из сцены, когда в комнате Шеридана появляется Анна Шеридан.

JMS: Когда я писал сценарий, я хотел найти стеклянный шар со снежинками, потому что мне нужно было что-то такое, что могло не просто сломаться, а разлететься на мелкие кусочки, чтобы визуально усилить эмоциональное ощущение произошедшего. Шар со снежинками не только разбивается или разлетается на части – поскольку в нем находится жидкость, брызги разлетаются во все стороны, и в разбившемся шаре плещется жидкость... это именно визуально.

Когда пришло время съемок, художественный отдел занялся поисками подходящего шара. Кажется, они нашли три шара. Один из них, с маяком, показался мне наиболее подходящим, так что именно он был использован при съемках.

Как признался Стражинский, все сувениры, появившиеся на экране в эпизоде «Вопрос чести», были изготовлены сотрудниками Babylonian Production. Многие потом разошлись среди членов съемочной группы, но часть сохранилась до сих пор. На складе хранятся и модель «Звездной фурии», которая была конфискована на одном из съездов поклонников, но потом использована при съемках эпизода «Видимость истины», «Будда» дрази, кубок из «Искупления», шкатулка из «Войны без конца». Однако там уже нет письма Валена к Синклеру.

ГРИМ

За грим отвечает фирма Optic Nerve Studios, которую возглавляет Джон Вулич. В «Вавилоне-5» было решено не использовать минималистский подход к гриму, столь широко распространенный в еженедельных сериалах, а перейти к полному протезированию голов (а иногда даже и тел) актеров вместо того, чтобы просто изменять их нос или лоб.

Для создания протезов, необходимых для грима минбарцев, нарнов и других инопланетян, используются специальные формы для литья. Они изготовлены из особой разновидности пластика, который необыкновенно прочен и позволяет многократно использовать одну и ту же форму.

Маски для инопланетян создаются из особой пенной смеси, которая внешне очень напоминает ванильный мусс. Ее выливают в форму, обжигают в течение 2–4 часов в зависимости от размеров формы, а затем проверяют на наличие пузырьков.

Протез головы минбарца состоит в действительности из четырех элементов: передняя часть, затылочная часть и уши. Эти детали надеваются на актера, а затем сверху накладывается грим, чтобы скрыть места соединений. Правда, исполнителю роли не всегда нравится подобная «шап-

ка», которую приходится носить в течение всех съемок.

Обычно грим занимает очень много времени: чтобы загримировать актера под бракири, требуется полтора часа, Деленн и Леннньера – около 2–3 часов. Два с половиной часа уходит и на создание грима для Лондо Моллари. Вот что говорит Питер Юрасик, исполнитель этой роли:

Это очень расслабляет. Вы не можете есть. Вы не можете говорить. Нежелательно и читать. Так что вам ничего не остается, как просто слушать приятную музыку.

С ним согласен и Андреас Кацулас, сыгравший в сериале Г'Кара. Однако для него после наложения грима наступают тяжелые времена.

Кацулас: Грим и костюм очень мешают двигаться. Так что в течение съемок я постоянно сражаюсь со своим костюмом. Понимаете, он никогда не бывает удобным: даже если мне и удается найти удобную позу, то один вес костюма... Представьте, я не могу даже пошевелить головой в этом гриме...

Кстати, прическа Лондо, которая вызывает столь сильную реакцию у поклонников сериала, – идея гримеров и самого Юрасика. Точнее, это была просто шутка, настолько понравившаяся Стражинскому, что он решил претворить ее в жизнь.

Юрасик: Начиная работу над прической Лондо, мы взяли парик с длинными волосами. Гримеры зачесали эти волосы вверх и решили, что было бы отличной шуткой показать меня Джо и спросить, что он об этом думает. Мы так и сделали. Представьте, как толпа хихикающих гримеров и актеров вваливается в кабинет Джо и спрашивает: «Джо, что вы об этом думаете?» И Джо говорит: «Да, это здорово. Будем работать с этим». И мое сердце медленно проваливается куда-то... Так что эта шутка растянулась на целых пять лет.

При создании образа персонажа не бывает мелочей. Для исполнительниц ролей центаврианок были изготовлены специальные протезы, которые надевались на голову актрисам, чтобы им не приходилось обрезать волосы. В глаза Уэйну Александеру, сыгравшему Лориена, вставили специальные позолоченные контактные линзы, чтобы сделать его взгляд совершенно особенным, – все-таки речь идет о Древнейшем. «Черные глаза» Литы, символизирующие влияние Теней, тоже создавались с помощью контактных линз, которые закрывали весь глаз. Патрисия Толлман, исполнительница роли Литы, очень страдала из-за них.

Особые сложности вызвал у гримеров и актеров Кош. Эту роль исполнял (если можно так выразиться) Дж. Уиллерт, а озвучивал Коша актер Адрайт уже после съемок. Уиллерт находился внутри скафандра, перемещался по сцене и управлял индикаторами речи, а размерами светящегося зрачка управляли сотрудники Optic Nerve с помощью проводов, расположенных внутри скафандра. Уиллерта часто спрашивают, как ему удается достичь эффекта скольжения – ведь кажется, что посол Ворлона не идет, а словно летит над полом.

Уиллерт: Это действительно очень просто. Как канатоходец, я иду, ставя одну ступню вплотную впереди другой. Этим уменьшается вес, переносимый с одной ноги на другую. Попробуйте! А потом попробуйте со всякими электрическими проводами, батареями и прочими штуками. И еще добавьте 35 фунтов фибергласа и композитов, давящих вам на ключицу. А затем все то же самое – и в сауне. Теперь выключайте свет и не дышите. Здорово! Я сучу ногами, двигаясь в заданном направлении, но лицом в другую сторону. Потом кручусь на пятках, пока не скомандуют остановиться и надеюсь, что ничего не сшиб по дороге. Я действительно ничего не вижу.

СЪЁМКИ

Съемки одного эпизода проводятся в течение шести дней (во время работы над первыми четырьмя сезонами серия снималась семь дней, но в связи с переходом к TNT пришлось сократить этот срок), а на всю работу над эпизодом – около 60 дней. Рабочий день у актеров начинается в 7 часов утра (некоторым исполнителям ролей инопланетян приходится приходить в гримерные уже в 4.30), в час дня наступает перерыв на обед, и в 7 часов вечера работа заканчивается. В выходные дни съемки не проводятся.

В таких жестких условиях сотрудники не могут позволить себе потратить зря ни одной минуты, а уж тем более переделывать уже законченный фрагмент. Поэтому каждой съемке предшествует тщательная подготовка. Когда сценарий закончен, его копии раздаются всем отделам Babylonian Production, которые начинают анализировать его с точки зрения декораций, реквизита, занятости актеров и массовки, спецэффектов, музыки, звуковых эффектов и т. д. В отделах проводятся совещания, чтобы выяснить, имеется ли в их распоряжении то, что необходимо для съемок, утрясаются все проблемы. Стражинский лично беседует с представителями каждого отдела, чтобы убедиться, что сценарий понят верно, и вносит изменения, вызванные конкретной ситуацией. В это же время прорабатываются все новые предложения с точки зрения грима, костюмов, визуальных эффектов, кораблей и пр.

В среднем в сценарии 42 страницы, поэтому далее нужно распределить эти страницы на 6 съемочных дней.

JMS: Число мизансцен, снимаемых в один день, зависит от длительности сцены – можно снять четыре по-настоящему длинные сцены или восемь действительно коротких. Количество репетиций определяется сложностью сцены, ее насыщенностью драками и т. п. Чем больше действия в сцене, тем больше требуется репетиций, чтобы гарантировать, что никто не пострадает.

Отдел сценария определяет порядок съемки различных сцен, время, необходимое для съемки, делает заказы по декорациям и реквизиту (к примеру, все сцены в командной рубке будут сниматься в один день, а сцены в «Зокало» – тоже друг за другом).

Когда все улажено, Стражинский начинает работу с режиссером.

JMS: Я проверяю, что мы оба правильно понимаем смысл каждой сцены, ее контекст и подтекст.

После этого происходит встреча всех отделов, где в последний раз обсуждается расписание съемок и все, что нужно для них. И тогда начинаются непосредственно сами съемки.

Здание, в котором находятся съемочные павильоны «Вавилона-5» и производственные отделы, снаружи выглядит весьма непритязательно, и об инопланетянах напоминает лишь небольшой знак SENTIENT XING, висящий у парковки. Прежде оно служило в качестве склада, где хранились насосы. Здание по соседству, в котором ранее выпускались прохладительные напитки, также принадлежит Babylonian Production, и в нем находится цех по изготовлению декораций. Главная проблема заключается в том, что оба здания совершенно неприспособлены для съемок. Потолки слишком низкие, нет места для подвесных лесов, на которых устанавливается осветительная аппаратура, так что вместо этого техникам приходится использовать обычные лестницы. Деревянные полы периодически начинают скрипеть, причем в самый неподходящий момент, поэтому в перерывах между съемками ремонтная бригада тщательно проверяет все доски. Но съемочная группа «Вавилона-5» уже давно научилась преодолевать все трудности.

Как уже говорилось, съемки одного эпизода продолжаются шесть (раньше семь) дней. График очень напряженный, поэтому на репетиции отводится немного времени. Предполагается, что к началу съемок все актеры прекрасно знают текст сценария. Если у актера возникает проблема с той или иной фразой, он все равно не имеет права ничего менять в тексте без личного разрешения Стражинского, поскольку фраза может оказаться очень важной с точки зрения развития сюжета. Ведь необходимо учитывать, что актеры играют свои роли, не зная того, что ожидает их героев впереди. Стражинский только раз нарушил это строжайшее правило, и то это случилось под влиянием внешних обстоятельств: он был вынужден снять «Сон в сиянии» на год раньше, поскольку не был уверен, что пятый сезон «Вавилона-5» все-таки состоится.

Однако, несмотря на строгость в отношении текста, Стражинский не возражает

против удачных актерских импровизаций. Например, в эпизоде «Парламент мечты» Андреас Кацулас, исполняющий роль Г'Кара, позволил себе пошутить, сказав раку, пытавшемуся выбраться из тарелки, «Стой смирно». Получилось очень забавно, и фраза осталась в эпизоде. Импровизацией являются и слова Себастьяна «Что вечность?» из «Инквизитора»:

Себастьян: Как насчет твоей семьи, твоего Бога, что истина, что кровь, что будущее, что вера, что потомки, что ад, что смерть, что вечность...

По словам JMS, Уэйн Александер добавил концовку от себя, пребывая в уверенности, что его слова не будут услышаны. Стражинский был настолько восхищен игрой Уэйна, что снял его еще в нескольких очень интересных ролях: Лориена и дрази из эпизода «Разрывы реального времени».

Особые отношения сложились у Стражинского с еще одним актером – Вальтером Кенигом, исполнителем роли Бестера. Он добавил очень много штрихов к этому образу, и, возможно, именно благодаря ему Бестер вырос в столь интересную и значительную личность. К примеру, в эпизоде «Гонки сквозь мрак» в финале не предполагалось, что Бестер обернется и посмотрит на Талию. Но Кениг настоял на этом, и эффект оказался необычайно сильным. Кенигу принадлежит и еще одна идея: по его предложению Бестер при сканировании не использует левую руку.

Билл Мамми, исполнивший роль Ленньера, тоже внес лепту в создание образа своего персонажа.

Мамми: Именно я предложил, чтобы Ленньер полюбил Деленн. Я пришел к Джо в самом начале второго сезона, и мы обсудили это. Он раздумывал пару дней, а затем сказал мне, что я должен играть с учетом этой любви. Однако мы не показывали это публике в течение полутора сезонов! Так что... мы очень осторожно отнеслись к этому. Я также придумал поклон и приветственный жест членов минбарской Касты Жрецов.

Знаменитый центаврианский акцент Лондо был придуман Питером Юрасиком, который использовал различные элементы чешского и венгерского языков и трансильванского диалекта. Минбарский язык, образцы которого периодически встречаются в сериале, был разработан Стражинским, однако есть сцены, которые, как говорит Мира Фурлан, исполнительница роли Деленн, являются результатом актерской импровизации.

Фурлан: Мы «играли» с произношением, интонацией и подобными им вещами – это было безумно забавно. Билл Мамми и я даже позволяли себе импровизировать диалоги... Иногда мы не могли закончить начатую фразу, потому что было слишком смешно.

Бывали и совсем забавные случаи. Во время съемок эпизода «Глаза» Билл Мамми (Ленньер помогает Гарибальди собирать мотоцикл) должен был пропеть что-то вроде молитвы.

JMS: В сценарии не было ничего конкретного: предполагалось, что песня будет очень тихой. Пришел Билл и спросил нас с Ларри, есть ли у нас что-нибудь конкретное. Мы сказали, что нет, поэтому, что бы он ни придумал, все будет отлично... и он пропел название своего альбома.

Позднее, значительно позднее, когда я обнаружил это, мы обсудили этот случай.

А вот как описывает случившееся сам Билл Мамми:

В первом сезоне была сцена, где Ленньер должен был петь во время медитации, но, поскольку в сценарии не было написано ничего конкретного, я решил использовать слово «забагаби» в качестве мантры. «Забагаби» – это название хитовой видеокассеты и видеодиска «Barnes and Barnes», а «Barnes and Barnes» – записывающая студия, совладельцем которой я являюсь. Я подумал, что слово звучит вполне «инопланетно» и будет отличной шуткой для поклонников «Barnes and Barnes». Однако Стражинскому это не слишком понравилось. Я был поражен тем, что ему известно о «Забагаби», – ведь это культовая вещь довольно узкого круга людей, а вовсе не бестселлер. Но Джо знает обо всем. Он не «наказал» меня. А может, и наказал. Возможно, он все еще наказывает!

Случаются и более неприятные для Стражинского вещи – как, например, при съемках эпизода «Далекая звезда» (там произошла авария на корабле-исследователе «Кортесе»).

JMS: Когда мы обсуждали аварию в гиперпространстве на наших производственных совещаниях, Джим Джонстон, наш режиссер, спросил, не мог бы он устроить небольшой пожар. Я сказал, что возражаю против огромных языков пламени, но искорки, немного дыма... И догадайтесь, что он натворил в тот день, когда я был на студии, наблюдая за микшированием...

Видимо, в том числе и для того, чтобы оградить себя от подобных сюрпризов, Стражинский решил сам снять финальный эпизод сериала «Сон в сиянии».

JMS: Это был вызов. Я хотел сделать это, чтобы научиться лучше писать – думаю, это помогло мне при создании сценариев пятого сезона. Я очень доволен этим... хотя съемки оказались очень трудными потому, что сценарий был чрезвычайно эмоциональным. Там есть видеоряд из трех трагических сцен, и мне кажется, что при соединении они производят очень сильное впечатление. Это хороший конец сериала. Он опустошает вас эмоционально. Джон Флинн сказал, что у него мурашки по коже бегали, когда шли съемки.

Описывая финальный эпизод сериала, Иаковелли употребляет очень трогательные слова. Съемки были чрезвычайно эмоциональными. Прочтя сценарий, Иаковелли подумал, что этот эпизод придает всему сюжету особый смысл и является настоящим финалом всей истории. После первого прочтения он ощутил облегчение и затем понял, что это прекрасная концовка. В некотором роде она изумительно реализует многие идеи, что высказывались в сериале.

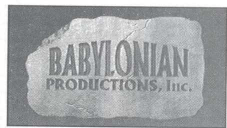
Иаковелли: Но съемки подействовали на меня еще сильнее. Финал очень нравится мне, мне кажется, что он очень изящный и лаконичный, но к тому же это еще и интересный способ завершить сериал и оставить множество дверей открытыми.

Во время съемок этого эпизода настроение большинства членов съемочной группы было хорошим. Никто не считал концовку глупой или списанной у других. Единственное, что всегда доказывал Стражинский своим помощникам, – это то, что он еще лучший писатель, чем о нем думают.

Не устояли перед искушением снять несколько эпизодов продюсер Джон Коупленд («Эндшпиль»), оператор Джон Флинн (среди лучших – «Долгая битва в сумерках»), исполнитель роли Вира Стивен Ферст («Видимость истины», «Деконструкция заходящих звезд»), консультант по визуальным спецэффектам Тони Доу («Искупление», «Переходный момент», «Восходящая звезда»)...

Однако, несомненно, в «Вавилоне-5» есть действительно гениально снятые эпизоды, которые получили всеобщее признание. Одними из лучших режиссеров сериала являются Майк Вейяр («Инквизитор», «Вести с Земли», «Война без конца», «Не отступать, не сдаваться», «Лицо врага», «В начале»), Джанет Грик («И небо, полное звезд», «Пророчества и предсказания», «Кризалис», «Нашествие Теней», «Сошествие мрака»), Дэвид Игл («В тени За'ха'дума», «Несбывшиеся мечты», «На пути к обожествлению», «Конфликты интересов»).

Продолжение в следующем номере



Раздел подготовила Екатерина Воронина
Редактор Людмила Салтыкова
Были использованы материалы: on-line журналов «Zocalo» и «MacUser», журналов «TV Guide» и «TV Zone», чаты и интервью Дж.М. Стражинского, Дж. Коупленда и других.
«Beyond Babylon 5» www.babylon5.incoma.ru
Российский Фан-клуб «Вавилон 5» www.babylon5.aha.ru; www.b5.ru

Оригинальная графика – Валерий Гиткович

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100

Edition 131
28 сентября 1998
www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	2	36	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
2	1	89	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
3	4	35	Resident Evil 2 {P}	Capcom	AD	2	[1718]
4	3	25	Tekken 3 {P}	Namco	FI	1	[1770]
5	5	57	Sakura Wars/Sakura Taisen {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1595]
6	6	23	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
7	13	3	Metal Gear Solid {P}	Konami	AC	7	[1876]
8	11	20	Panzer Dragoon Saga {S}	Sega	RP	4	[1798]
9	9	51	Castlevania (Symphony of the Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
10	8	27	Banjo Kazooie {N}	Rare/Nintendo	PL	2	[1566]
11	16	30	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP	11	[1739]
12	10	37	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns {S}	Sega	PU	3	[1709]
13	14	57	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
14	12	23	Vampire Savior {S}	Capcom	FI	10	[1783]
15	21	19	Breath of Fire 3 {P}	Capcom	RP	8	[1799]
16	17	3	MLBPA (Bottom of the 9th '99) {P}	Konami	SP	16	[1852]
17	24	32	Grand Theft Auto {P}	DMA/BMG	RA	9	[1731]
18	7	8	Phantasy Star Collection {S}	Sega	RP	7	[1851]
19	15	9	Mission: Impossible {N}	Infogrames/Ocean	AC/AD	14	[1840]
20	22	44	Tomb Raider 2 {P}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
21	29	22	Parasite Eve {P}	Square/Electronic Arts	RP	14	[1788]
22	23	18	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	ST	22	[1786]
23	19	6	F-Zero X {N}	Nintendo	RA	18	[1861]
24	26	51	Formula 1 (Championship Edition) {P}	Psygnosis	RA	11	[1633]
25	25	15	Quest 64 {N}	Imagineer/THQ	RP	16	[1817]
26	31	14	Wetrix {N}	Zed Two/Ocean	PU	23	[1819]
27	33	3	Heart of Darkness {P}	Amazing/Interplay	PL	27	[1879]
28	28	8	Azure Dreams {P}	Konami	RP	19	[1845]
29	27	77	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
30	30	18	Elemental Gearbolt {P}	Alfa/Working Designs	SH	26	[1722]
31	36	5	Kartia (The World of Fate) {P}	Atlus	RP	31	[1869]
32	35	28	Einhander {P}	Square	SH	22	[1740]
33	43	49	Super Robot War F {P}{S}	Banpresto	ST	30	[1552]
34	37	39	SaGa Frontier {P}	Square	RP	15	[1575]
35	34	36	Ghost in the Shell {P}	Exact/THQ	SH	27	[1689]
36	39	40	Dracula-X (Night Symphony) {P}	Konami	PL	36	[1487]
37	32	65	Final Fantasy Tactics {P}	Square	RP/ST	4	[1555]
38	38	9	WWF War Zone {P}	Iguana/Accaim	SP	21	[1847]
39	20	3	Command & Conquer (Retaliation) {P}	Westwood/Virgin	WG	20	[1872]
40	-	1	Nascar 99 {P}	EA Sports	RA	40	[1884]
41	-	1	Thunderforce 5 {P}	Technosoft/Working Designs	SH	41	[1878]
42	18	3	TOCA (Touring Car Championship) {P}	Codemasters/3DO	RA	18	[1860]
43	87	2	Spyro the Dragon {P}	Insomniac/Sony	PL	43	[1881]
44	45	19	World Cup 98 {P}	EA Sports	SP	19	[1796]
45	41	60	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
46	52	32	Bust-a-Move (Dance & Rhythm Action) {P}	Enix	PU	30	[1730]
47	47	53	Abe's Oddysee {P}	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
48	51	17	House of the Dead {S}	Tantalus/Sega	AD/SH	48	[1787]
49	46	45	Colony Wars {P}	Psygnosis	SH	4	[1660]
50	49	9	Pocket Fighters {P}	Capcom	FI	29	[1837]
51	42	37	Alundra {P}	Working Designs	AC/AD	9	[1710]
52	40	6	Rival Schools (United By Fate) {P}	Capcom	FI	25	[1856]
53	48	12	Jersey Devil {P}	b'heivje(r)/MegaToon	AD/PL	42	[1824]
54	67	70	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
55	69	99	Suikoden/Genso Suikoden {P}	Taito/Konami	RP	7	[1181]
56	50	35	Game Paradise {S}	Jaleco	SH	36	[1605]
57	55	19	Nascar 98 {P}{S}	EA Sports/Electronic Arts	RA	55	[1622]
58	56	5	Granstream Saga {P}	Shade/T-HQ	RP	56	[1835]
59	54	44	Diddy Kong Racing {N}	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
60	44	29	Xenogears {P}	Square	RP	16	[1743]
61	77	23	1080' Snowboarding {N}	Nintendo	SP	11	[1760]
62	63	12	Tactics Ogre {P}{S}	Artdink/Quest/Atlus	ST	62	[1386]
63	53	13	Vigilante 8 {P}	Luxoflux/Activision	SH	29	[1815]
64	95	21	Tenchu {P}	Acquire/Activision	AC	25	[1792]
65	81	85	Killer Instinct Gold {N}	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
66	74	3	NFL Gameday 99 {P}	Red Line/989/Sony	SP	66	[1874]
67	65	36	San Francisco Rush {N}	Atari/Midway/GT	RA	18	[1671]
68	58	23	Mystical Ninja {N}	Konami	AC/RP	20	[1781]
69	62	57	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	18	[1596]
70	70	22	Motorhead {P}	Digital Illusions/Gremlin	RA	23	[1789]
71	88	116	Nights (Into Dreams) {S}	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
72	82	16	World Cup 98 {N}	EA Sports	SP	15	[1804]
73	60	6	NCAA Football 99 {P}	Tiburon/EA Sports	SP	46	[1859]
74	83	15	Diablo {P}	Climax/Electronic Arts	AC/RP	54	[1767]
75	59	10	Tales of Destiny {P}	Namco	RP	49	[1745]
76	71	85	Mario Kart {N}	Nintendo	RA	2	[1392]
77	66	100	Dragon Force {S}	Working Designs	RP	9	[1197]
78	73	10	Pitfall 3D (Beyond the Jungle) {P}	Activision	PL	73	[1766]
79	57	44	Crash Bandicoot 2 {P}	Naughty Dog/Sony	PL	9	[1659]
80	78	17	Wayne Gretzky 3D Hockey 98 {N}	Ataris/Midway	SP	70	[1692]
81	-	48	NHL 98 {P}	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
82	64	10	G-Police {P}	Psygnosis	SH	62	[1641]
83	85	112	Tomb Raider {P}{S}	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
84	-	1	Star Ocean (The Second Story) {P}	Enix RP	84	[1890]	
85	68	82	Rage Racer {P}	Namco	RA	15	[1367]
86	89	12	Bushido Blade 2 {P}	Light Weight/Square	FI	64	[1761]
87	76	3	WWF War Zone {N}	Iguana/Acclaim	SP	76	[1865]
88	80	13	Mortal Kombat 4 {N}	Eurocom/Midway	FI	60	[1811]
89	75	19	Forsaken {P}	Acclaim	SH	30	[1793]
90	61	7	F-1 World Grand Prix {N}	Paradigm/Video System	RA	16	[1853]
91	86	23	Mischief Makers {N}	Enix/Treasure	PL	53	[1624]
92	-	40	Fifa (Road To World Cup 98) {P}{S}	Electronic Arts	SP	8	[1686]
93	-	1	Timeshock Pinball {P}	Empire	AR	93	[1870]
94	72	14	Road Rash 3D {P}	Electronic Arts	RA	19	[1818]
95	84	116	Mario 64 {N}	Nintendo	PL	1	[1224]
96	-	1	Colin McRae Rally {P}	Codemasters	RA	96	[1875]
97	-	18	G Darius {P}	Taito/THQ	SH	68	[1785]
98	-	1	Devil Dice {P}	THQ/Sony	PU	98	[1846]
99	-	38	Bomberman 64 {N}	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
100	91	17	Klonoa (Door to Phantomile) {P}	Namco	PL	49	[1748]



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {P} — Sony PlayStation
- {S} — Sega Saturn
- {N} — Nintendo 64

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	25	Starcraft	Blizzard	WG	1	[2677]
2	2	22	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
3	3	18	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
4	4	52	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
5	5	50	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
6	6	41	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
7	9	49	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
8	7	13	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
9	8	13	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
10	11	22	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	RP	9	[2716]
11	14	5	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	11	[2882]
12	12	28	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
13	10	15	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
14	22	5	Rainbow Six	Red Storm	ST	14	[2883]
15	13	45	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
16	16	97	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
17	18	46	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
18	19	61	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
19	15	13	Mech Commander	FASA/MicroProse	WG	12	[2809]
20	17	53	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
21	24	20	Army Men	3DO	AC/WG	18	[2730]
22	21	96	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
23	23	35	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
24	20	18	World Cup 98	EA Sports	SP	13	[2756]
25	28	90	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
26	27	40	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
27	26	59	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
28	44	3	Dune 2000	Westwood/Virgin	WG	28	[2902]
29	25	50	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
30	31	43	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	28	[2507]
31	32	26	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
32	39	42	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
33	30	65	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
34	37	48	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
35	40	44	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
36	29	44	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
37	38	5	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	37	[2869]
38	33	66	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
39	34	44	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
40	35	51	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
41	36	22	Forsaken	Probe/Acclaim	SH	11	[2719]
42	41	73	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
43	42	19	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	30	[2738]
44	59	3	Hexplore	Infogrames	RP	44	[2901]
45	46	134	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
46	43	96	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
47	52	25	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	32	[2670]
48	45	64	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
49	55	52	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
50	51	44	Fifa (Road To World Cup 98) EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]	
51	48	18	Sanitarium	DreamForge/ASC	AD	45	[2758]
52	54	105	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
53	47	48	Entrepreneur	Stardock	ST	21	[2434]
54	50	40	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	23	[2530]
55	62	37	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
56	53	22	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	SI/SP	53	[2545]
57	57	113	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
58	58	81	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
59	56	47	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
60	49	51	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RP	20	[2410]
61	66	10	X-Wing Collector Series	Totally Games/LucasArts	AC/SI	61	[2842]
62	95	3	Get Medieval	Monolith	SH	62	[2877]
63	64	27	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	AC	22	[2654]
64	61	50	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
65	60	45	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
66	65	47	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
67	69	10	Game, Net & Match!	Blue Byte	SP	58	[2836]
68	70	18	Anno 1602	Sunflowers	SI	56	[2715]
69	63	49	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
70	67	30	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
71	68	148	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
72	76	47	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
73	73	19	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	RA	40	[2739]
74	74	10	The Operational Art of War (Volume 1)	TalonSoft	WG	67	[2781]
75	72	64	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey	Activision	AD	19	[2327]
76	71	69	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
77	82	133	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
78	85	5	The X-Files	Hyperbole/Fox	AD	78	[2808]
79	78	50	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
80	75	92	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
81	93	4	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	RA	81	[2868]
82	83	18	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	AC	37	[2718]
83	79	89	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
84	87	44	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
85	-	40	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
86	81	8	Heart of Darkness	Amazing/Infogrames/Interplay	PL	74	[2824]
87	86	6	Mortal Kombat 4	Eurocom/Midway	FI	84	[2822]
88	88	12	Ultima Collection	Origin/Electronic Arts	RP	82	[2801]
89	77	21	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	RA	41	[2720]
90	92	24	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	SI	44	[2669]
91	94	66	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	AC/SH	12	[2209]
92	89	44	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
93	90	8	Chessmaster 5500	Mindscape	ST	90	[2800]
94	80	125	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
95	98	102	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	AD	10	[2061]
96	99	2	Ares Rising	Imagine	AC/SI	96	[2867]
97	-	24	Tex Murphy (Overseer)	Access	AD	46	[2639]
98	84	26	F-15	Jane's/Electronic Arts	SI	52	[2667]
99	96	18	Incoming	Rage	SH	47	[2741]
100	97	34	F-22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	SI	50	[2540]



INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 300

28 сентября 1998

www.worldcharts.com



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

Удачное сочетание брони и вооружения плюс неплохие летные качества. До появления GTB Ursa лучший «уничтожитель» в игре.

GTB Athena (light bomber) – проигрывает бомбардировщику Medusa по большинству характеристик. От самонаводящихся ракет уйти Athena не может: скорость не та. Да и от истребителей не отвязаться. А вот в броне и вооружении этот корабль заметно уступает Медузе.

GTB Ursa (heavy bomber) – самый лучший бомбардировщик, но доступен лишь начиная с тридцатой миссии (Running the Gauntlet). Благодаря трем ракетным отсекам, может уничтожить несколько вражеских крейсеров, не прибегая к услугам корабля поддержки.

TRAINING MISSION 1–3

Обычные тренировочные миссии. Начинающим помогают разобраться, что к чему, а асам – привыкнуть к новому управлению.

EVE OF DESTRUCTION

Под ваше попечение поступает корабль GTS Orff Fenris. Его-то и придется охранять. Вражеских истребителей не очень много, так что отбиться несложно. Только не подпускайте их близко к Fenris'у, иначе летчики-камикадзе просто протаранят его. Даже будучи подбитыми, они идут на «стыковку» с завидной точностью. Вскоре подоспеет подмога, и тогда можно будет расслабиться.

THE FIELD OF BATTLE

В поле астероидов наши радары засекли несколько вражеских истребителей. На разборку с ними направили вас.

Корабли врага (класса Anubis) раскиданы в каменном облаке по одному. Разобраться с ними не представит для вас никакого труда, если открывать по ним огонь сразу после вхождения их в поле видимости (на радаре точка цели станет ярко-красной). Помните, что астероиды легко уничтожаются, хотя система наведения на цель их и «не берет». Всего пара выстрелов, и каменная громада обратится в пыль. После уничтожения последнего корабля вам предстоит сразиться с профессиональным вражеским пилотом (кораблем класса Seth). Пилотирует он свой корабль просто мастерски, но вам на помощь придут корабли Содружества. Вместе вы его легко одолеете. Главное, чтобы уничтожили профессионала именно вы! Иначе лавры победителя достанутся кому-то другому .

ADVANCED TRAINING

Еще одна тренировочная миссия. Вас обучат командовать звеном истребителей.

SMALL DEADLY PLACE

Необходимо охранять от атак болтающиеся в открытом космосе контейнеры. Как только начнете игру, вызовите подкрепление, иначе все может закончиться весьма печально (для вас). Тут же уничтожьте два транспортных судна класса Ma'at и Bast, которые, лишь завидев вас, кинутся наутек. Теперь о защите контейнеров. Вражеские истребители Anubis атакуют небольшими группами с интервалом секунд в 40. Именно в эти секунды необходимо вызвать корабль с боеприпасами. И еще. Не суйтесь к «Скорпионам» (группа кораблей). Единственная возможность избавиться от них – послать в атаку «Дельта»-истребители. С прилетом Orff Fenris можно уходить на базу.

AVENGING ANGELS

В наших рядах обнаружен изменник. Лейтенант Мак-Карти (MacCarthy) выкрал с базы секретное оружие Avenger и в ближайшее время передаст его врагам. Но доблестная разведка узнала координаты места встречи корабля Мак-Карти (Omega) с вражескими послами. На захват отправляют вас.

Попав в эпицентр боя, бросьте все силы на уничтожение вражеских истребителей класса Horus и Anubis. В это время крейсер васудан «Распутин» начинает стыковку с Omega Мак-Карти. Допустить этого нельзя, поэтому все силы бросьте на уничтожение «Распутина» (при условии, что вражеских истребителей существенно поубавилось). Когда с последним будет покончено, отстреливаем «Омеге» двигатели при помощи дизруптора и ждем прибытия судна-буксира. Васудане еще раз попытаются отбить «Омегу», но эти попытки уже и вовсе смешны.

OUT OF THE DARK, INTO THE NIGHT

Оружие Avenger отвоевано, осталось наладить его массовое производство. Доставить смертельную технологию в систему Ribos поручено крейсеру Plato. Но Ribos расположена в другой Галактике, а потому путь к ней лежит через субпространство, вход в которое расположен поблизости от звезды Antares.

Необходимо сопроводить Plato до субпространственного туннеля, защитив его от всех вражеских атак. Между прочим, уничтожение Plato не будет считаться провалом миссии. Главное – проследить за сохранностью спасательной шлюпки.

В начале миссии крейсер подвергнется массированной атаке васуданских бомбардировщиков класса Asiris при поддержке нескольких истребителей. Не слишком усердствуйте в их уничтожении. Через непродолжительное время васудан атакует шиванская эскадрилья. Уничтожив остатки васудан, шиване примутся за крейсер. Защитить его, по всей видимости, невозможно. Зато шлюпку никто не тронет, и вы благополучно сопроводите ее до пространственного перехода. Когда до субпространственных ворот останется меньше минуты, оттуда появится шиванский истребитель. Все силы бросаем на его уничтожение. Ракетные системы его засечь не могут, поэтому остается пользоваться обычными пушками. Помните: главное – не уничтожить врага, а не дать ему уничтожить спасательную шлюпку.

PAVING THE WAY

Шиванские корабли продолжают бесчинствовать в различных уголках космического пространства, принося ощутимый урон как нашему, так и флоту васудан. Решено подписать с васуданами пакт о ненападении...

...Далекая звездная система под контролем шиван. Все субпространственные переходы разрушены. Остался только один в поясе астероидов. Необходимо сопроводить базу Galatea к пространственным воротам.

Как это ни странно звучит, но основную опасность в этой миссии представляют не атакующие шиванские корабли, а астероиды. А поэтому отошлите напарников разбираться с врагом, а сами вплотную займитесь этим космическим мусором. Наибольший урон Galatea приносят астероиды с наибольшей скоростью – на них и заострите свое внимание.

PANDORA'S BOX

Разведка доложила, что в системе Ikeya зафиксирована необычная активность шиван. Вскоре становится известно, что вызвано это наличием в указанном районе склада электрооборудования для вражеских истребителей. Склад находится под прикрытием шести неподвижных турелей, которые необходимо уничтожить. Этим вы обеспечите подход транспортных судов, которые захватят контейнеры с электронным оборудованием. Будет совсем неплохо, если перед отправкой вам удастся изучить содержимое контейнеров.

Прибыв к месту действия, вы сразу обнаружите вражеские турели. Вокруг будет кружиться множество истребителей. Не стоит тратить время на уничтожение кораблей – это у вас вряд ли получится. Сразу направляйтесь к орудиям и по одному уничтожайте их. Для исследования контейнеров необходимо подлететь к ним вплотную. Делать это нужно крайне быстро, т. к. на поле боя вскоре явится шиванский крейсер.

THE HAMMER AND THE ANVIL

Транспорт с оружием-Avenger уничтожен шиванами. Но это был лишь отвлекающий маневр. Настоящий конвой с

тремя единицами Авангера отправлен по другому маршруту. Важно не допустить уничтожение всех контейнеров с оружием до прибытия эскорта васудан. Есть еще одна неприятность. Не все из васудан пошли на союз с людьми. Некоторые остались «патриотами» и, основав организацию Hammer of Light, вступили в союз с шиванами.

Груз стартовал с базы Andromeda и направляется к пространственным воротам. Почти сразу же вы подвергнетесь атаке шиван. Корабли заходят издалека, но вылетать им навстречу всячески не рекомендуется. Чуть отдалитесь от контейнеров, и с тыла зайдет еще одно вражеское звено. В этой миссии выигрышная тактика – глухая оборона....

...Вот уже близок вход в субпространство, отбита последняя атака, и вновь к вам приближаются две группы кораблей. Первая – васудан. Они эскортом окружают контейнеры и направляются к субпереходу. Вторая группа – корабли Hammer of Light, они яростно набрасываются на вас. Не стоит кидаться в атаку. Лучше, отступая за конвоем, время от времени отстреливаться. Это позволит заручиться поддержкой васудан и уничтожить всю эскадрилью отщепенцев.

ADVANCED TRAINING

В очередной тренировочной миссии вас научат использовать новые виды вооружения (ракеты) и защитные поля.

THE DARKNESS AND THE LIGHT

...Система Beta Cygni. Торговое сообщение полностью перекрыто усилиями братства Hammer of Light. Разведка сообщает, что в этом же районе расположен их склад с грузами, награбленными в других звездных системах. Участок космоса у Beta Cygni патрулируется крейсером васудан «Рамзес» (Ramzes). Вашим заданием будет обезвредить и захватить вражеский крейсер и полностью уничтожить склады.

Расправиться с «Рамзесом» не представляет никаких сложностей. Уничтожив двигатели при помощи дизруптера, вы полностью обездвижите его. Отделаться от истребителей не менее просто. Неприятности начинаются позже. Неожиданно из субпространства появляется шиванский крейсер Taranis. Огневая мощь крейсера столь велика, что уничтожить его вам не удастся, равно как и воспрепятствовать уничтожению «Рамзеса». Единственное, что можно сделать, так это вывести из строя несколько шиванских истребителей.

FIRST STRIKE

Альянс людей и васудан несет от шиван значительные потери. Во многом они обусловлены появлением в обитаемой части Галактики крейсера шиван Taranis. При всех попытках его уничтожить он неизменно уходил в субпространство. Необходимо обездвижить крейсер и уничтожить систему его обороны, обеспечив тем самым подход буксиров.

Можно сразу, несмотря на потери, приступить к уничтожению орудийных башен крейсера. Для этого вовсе не обязательно выискивать каждую в отдельности. При помощи одной из клавиш управления (по умолчанию – **S**) можно осуществлять наводку ракет на отдельные корабельные постройки. Однако значительно логичней будет предварительно уничтожить все истребители. Вести с ними бой рядом с Taranis опасно – огневая мощь крейсера слишком велика. Но истребители легко увязываются за вами. Заманив их подальше, отдайте приказ об атаке. Когда большая часть истребителей будет уничтожена, атакуйте крейсер и выведите из строя все его орудия.

Сразу после уничтожения последней башни прибудет транспортный корабль и, состыковавшись с Taranis, предпримет попытку его отбуксировать. Увы, мощности его двигателей не хватает – придется ждать прибытия более мощного буксира. Тем временем из субпространства появляются все новые истребители шиван. Держите их на расстоянии. Когда ваших кораблей останется совсем мало, вызовите подкрепление. С появлением большого буксира возьмите крейсер в кольцо и отступайте в сторону пространственных ворот. Перед самым субпереходом на поле боя появится эскадрилья шиванских бомбардировщиков. В схватке с ними у вас нет никаких шансов. Продержитесь до ухода Taranis в субпространство и спешно отступайте. Миссия выполнена.

THE AFTERMATH

Шиване, заслышав о захвате Taranis, разозлились не на шутку. Они атаковали исследовательскую базу Tombaught, занимающуюся изучением технологий Taranis. База была полностью уничтожена. Шиване также захватили несколько обитаемых планет в том же участке космоса. Неизвестно, что стало с поселенцами. Три транспортных судна занимаются переправкой уцелевших с Tombaught на «большую землю».

Важно конвоировать транспортники до встречи с васуданским уничтожителем Pinnacle. Миссия не сложна, главное – не отлетать от транспортов далеко. Займите кольцевую оборону (для этого необходимо отдавать приказ об охране не реже одного раза в десять секунд) и иногда посылайте часть истребителей в атаку. Хорошо, если до встречи с Pinnacle уцелеют все три транспортных судна.

THE BIG BANG

В отдаленном уголке Галактики на исследовательской станции Azimov ведутся строго засекреченные работы. Разрабатываются новейшие военные технологии. Внезапно пришло сообщение, что станция атакована истребителями шиван. Необходима срочная эвакуация. Но для этого требуется очистить этот участок космоса от кораблей противника. В вашем распоряжении лишь пять истребителей.

Вокруг станции Azimov крутятся несколько истребителей шиван. Это профессионалы. Вступать с ними в ближний бой всячески не рекомендуется. Бейте по ним ракетами с дальней дистанции. Даже если всех не уничтожите, остальные отойдут подальше. Вскоре появится транспорт, который заберет уцелевших. Возьмите его в кольцо и отступайте в сторону субпространственного перехода. Перед самым прыжком на вас нападут шиванские бомбардировщики. Уничтожить всех вряд ли удастся. Главное – не допустить уничтожение транспорта.

LA RUDTA DELLA FORTUNA

Разведка донесла, что в районе системы Antares дислоцируется большая группа войск Hammer of Light. Вам поручено полностью уничтожить вражеское скопление.

Прилетев на место действия, вы сразу же узнаете две новости: хорошую и плохую. Хорошая – флот Hammer of Light уже уничтожен шиванами. Плохая новость – шиване все еще здесь и теперь собираются сделать с вами то же, что и с васуданами. В их распоряжении два крейсера и несколько истребителей. Первым делом уничтожьте истребители и лишь потом беритесь за крейсера. Иначе, пока будете биться с крейсером, истребители по одному перебьют всех. К каждому крейсеру заходите так, чтобы он собой закрывал вас от огня второго. И еще: если в самом начале миссии выбрать себе в управление не истребитель, а бомбардировщик Medusa, уничтожение крейсеров существенно упростится.

WHERE EAGLES DARE

В одном из секторов космического пространства обнаружен конвой оружия для Hammer of Light. Сейчас он направляется к пространственным воротам. Нельзя дать ему уйти.

Конвой состоит из шести крейсеров, все их нужно уничтожить. Делается это, сами понимаете, ракетами. Необходимо постоянно вызывать корабль, доставляющий вооружение. Для выполнения миссии можно пересесть в бомбардировщик. Только не следует забывать, что скорость и маневренность у него меньше, чем у истребителя, и увернуться от



DESCENT:

крейсерских орудий будет заметно сложнее.

TENDERIZER

Шиване начинают одерживать победу в этой кровопролитной войне. Они уже вплотную подобрались к звездной системе – родине васудан. На помощь планете Васудан отправлен звездный уничтожитель Galatea. Но есть одна проблема. Все пространственные ворота в секторе Васудана заблокированы шиванами. Тем не менее, было решено осуществить прорыв. По данным разведки, один из входов в субпространство охраняется только стационарными орудиями. Вам необходимо обеспечить безопасный выход Galatea из субпространства.

В самом начале миссии уничтожьте стационарные орудия. Только не тратьте на них ракеты (без них миссию не выполнить). Дальше из субпространства появится уничтожитель Galatea, и тут же на вас накинуться шиванские истребители.

Главное – уничтожить истребители группы Cancer. Это шиванские камикадзе, готовые уничтожить Galatea всеми возможными способами, даже ценой собственной жизни. Как только расправитесь с ними, сразу же атакуйте корабль Mauler. Если он прикрепится к крейсеру, то через некоторое время взорвется и миссия будет провалена. Уничтожить его можно только ракетами. Если успели уничтожить Mauler, то миссия считается выполненной.

SHELL GAME

Крейсер Galatea успешно ушел в субпространство. Теперь вам сообщают, что в данный район вскоре телепортируется шиванский уничтожитель Eva, охраняющий высокоценный груз. Перед вами стоит задача уничтожить вражеский крейсер и захватить груз.

Увы, но первую часть задания выполнить не удастся. При попытке атаки Eva неожиданно исчезает в субпространстве. Зато с захватом груза проблем не будет. Необходимо расстрелять транспортные корабли, не задев при этом контейнеры. Через некоторое время прибудут транспортники Содружества и заберут груз.

ENTER THE DRAGON

Шиванская технология все еще остается загадкой как для людей, так и для васудан. Не был захвачен ни один шиванский корабль: их пилоты скорее умрут, чем сдадутся в плен. Но неожиданно союзу подвернулся случай получить один из шиванских кораблей. В системе Deneb была обнаружена база Shakti, занимающаяся ремонтом вражеского флота. Среди десятка поврежденных кораблей для захвата был выбран истребитель класса Dragon – Arjuna 1. Вам необходимо уничтожить ремонтную базу и захватить истребитель.

Хотя истребитель и поврежден, двигается он весьма быстро и постоянно норовит скрыться в гуще вражеских кораблей. Вам необходимо уничтожить двигатели истребителя. Для этого засеките истребитель радаром и дайте приказ обездвижить противника. Вражеские суда не смогут оказать вам достойного сопротивления. Но (внимание!) сразу после уничтожения двигателей Arjuna все скопом попытаются его уничтожить. Допустить этого нельзя, поэтому есть смысл с самого начала вывести из строя все поврежденные корабли, а уж потом гоняться за Arjuna.

PLAYING JUDAS

Шиване вновь осаждают Васудан. Все новые и новые силы стягиваются в этот космический регион. Тем не менее, до сих пор остается загадкой, какова же реальная численность флота, сосредоточенного у Васудана. Эта информация просто необходима для подготовки достойного ответа. Шиванский истребитель еще не до конца изучен: на данный момент есть лишь возможность пилотировать его, а вот система вооружения до сих пор остается загадкой. И все же решено отправить его на разведочную миссию в район Васудана. Известно, что на шиванских истребителях установлены системы опознавания пилотов других судов, но действуют они только на близком расстоянии. Вам необходимо незаметно проследовать по территории сосредоточения шиванского флота и произвести сканирование вражеских кораблей с целью определения их численности и классовой принадлежности.

В самом начале миссии просканируйте находящиеся неподалеку контейнеры с грузом. С прибытием новых кораблей сканируйте их. Не забывайте постоянно следить за радаром: шиванские истребители могут подлетать с тыла. Постоянно держите их на расстоянии от себя: если они вас засекут – миссию можно начинать заново. В скором времени из субпространства вынырнет уничтожитель Eva. Просканируйте его. Внезапно у вашего истребителя отказывают двигатели, необходимые для субпространственного перехода. Из субпространства появляется еще один шиванский крейсер. Это Lucifer. После того как вы его просканируете, субпространственные двигатели вновь заработают. Как раз вовремя – шиванские системы опознавания вас засекли. Срочно улетайте, так как миссия выполнена.

P. S. Просканировать Lucifer, оставшись при этом незамеченным, довольно сложно. Но об этом можно и не беспокоиться: у уничтожителя на корпусе довольно много различных пристроек, за которыми можно спрятаться. Пушки Lucifer'a вас не достанут, а истребители врага побоятся задеть своего. Произведя сканирование, ждите включения двигателей и улетайте.

EVANGELIST

Большую опасность для Васудана представляет уничтожитель Eva. Разведка изучила маршрут уничтожителя и рассчитала время, когда он будет находиться без прикрытия. Вам поручено отправиться в означенный район и разрушить Eva.

Уничтожить корабль нужно бомбами (Synaptic). Один борт Eva практически не защищен. Заходим с этой стороны и спокойно скидываем взрывчатку. Вашего боезапаса, скорее всего, не хватит, придется вызвать транспортный корабль с оружием.

DOOMDAY

Галактическая станция Galatea атакована флотом шиван. Вашим заданием будет защита станции до прибытия корабля спасения для эвакуации всех уцелевших.

Миссия интересна тем, что выполнить ее, по всей видимости, невозможно. Вскоре после начала на место сражения прибудет Lucifer, и базу будет уже не спасти.

EXODUS

Планета Васудан практически уничтожена. Лишь немногим удалось уцелеть. Сейчас васуданское правительство занято эвакуацией выживших. Наше правительство направило вас для прикрытия спасательных кораблей.

Выстоять в этой миссии непросто. Без корабля снабжения уцелеть практически невозможно. Так что почаще пользуйтесь этой услугой. Между атаками врага есть временной разрыв, в этот момент и нужно заправляться оружием. Есть возможность вызвать поддержку, но при грамотно распланированном подвозе боеприпасов это не потребуется. В самом конце миссии прибудет васуданский транспорт. После его спасения миссия будет завершена.

LAST HOPE

Вам дано задание встретить васуданский уничтожитель Hope в определенном регионе космоса и некоторое время эскортировать его.

Но что-то пошло не так. На место встречи Hope прибыл полуразрушенный: почти полностью уничтожены орудия и силовые поля. Придется его защищать. Васудане уже направили ремонтное судно для полного восстановления Hope, и его придется защищать.

И, как всегда, шиване не могут обойти своим вниманием терпящих бедствие. Их атаки начинаются сразу после вашего прибытия. Самое опасное в этой миссии – неожиданность. Корабли шиван могут появиться из субпространства в любой точке. И везде нужно поспевать. Особенно опасны вражеские крейсеры. Оставьте все корабли Содружества охранять уничтожитель, а сами займитесь шиванскими крейсерами, появляющимися неподалеку. Вполне вероятна ситуация, когда крейсер шиван вынырнет из субпространства у самой Hope. Тогда кидайте все и все силы бросайте на его ликвидацию. Чуть промедлите – и от Hope ничего не останется. Если вблизи уничтожителя появились сразу два крейсера, немедленно вызывайте подмогу, иначе спасти корабль не удастся.

A FAILURE TO COMMUNICATE

Получено сообщение, что одна из васуданских баз в отдаленном уголке космоса подверглась нападению. Данное поселение особенно важно, так как здесь расположен единственный Коммуникационный Центр (Communication Center) в этой части Галактики. Вас посылают на охрану атакованной инсталляции.

По прибытию на место вы обнаружите полуразрушенную базу васудан. Lucifer продолжает планомерно обстреливать станцию. Не стоит и пытаться ее отстоять: база будет уничтожена раньше, чем вы прибудете на место. Поэтому отыскивайте на радаре Коммуникационный Центр и направляйтесь на его защиту. Важно сделать это как можно раньше. Отстоять станцию хоть и не просто, но возможно. Главное – постоянно возвращайте отдалившиеся истребители назад к Центру.

REACHING THE ZENITH

Сейчас шиване близки к победе, как никогда раньше. Пространство, контролируемое войсками Содружества, с каждым днем сужается. Самым страшным представляется то, что шиване контролируют практически все субпространственные туннели. Остался, видимо, только один шанс вырваться из все более сужающегося кольца – маленькие пространственные ворота от Deneb к Altair. Этот стратегически важный путь охраняется шиванским крейсером Zenith, и, если его уничтожить, у Содружества появится реальный шанс на победу. Вам необходимо полностью уничтожить вооружение крейсера, а если удастся, то и сам Zenith.

Миссия не проста, но вполне выполнима. Для начала необходимо уничтожить все истребители-охранники. Дальше подлетаем к Zenith вплотную и в бреющем полете уничтожаем все орудийные башни крейсера. Не пытайтесь делать это с расстояния. Когда вы у самого корпуса, то лазерные установки вас не достанут и опасаться нужно только ракетных турелей. На большой дистанции по вам будет бить весь арсенал крейсера. Когда Zenith будет уничтожен, из субпространства вынырнет тяжелый истребитель шиван. Но он достаточно легко уничтожается ракетами. (На протяжении миссии можно вызвать транспорт с оружием. Пользуйтесь этим.) На этом миссия закончится.

RUNNING THE GAUNTLET

Разведка донесла, что на одну из исследовательских станций Содружества готовится массированная атака шиван. Решено срочно эвакуировать персонал базы. Для этой цели отправлено два транспортных судна. Вам необходимо обеспечить их безопасный отход.

Возьмите транспортники в кольцо. Вскоре из субпространства появится Lucifer и из него вылетит множество истребителей. Без вызова подмоги справиться с ними практически нереально.

BLACK OMEGA

Вскоре после вашего возвращения выясняется, что не весь персонал базы был эвакуирован. Необходимо предпринять еще один спасательный рейс. Вновь вам предстоит охранять два транспортника. Шиване успели покинуть этот участок космоса. Зато теперь его контролируют ребята из Hammer of Light. В частности, здесь курсирует один из самых больших крейсеров – Anvil. Вам поручено обеспечить безопасное отступление транспортников с пострадавшими и по возможности уничтожить крейсер. С самого начала пошлите одну из групп истребителей на охрану транспортов. С оставшимися уничтожьте все бомбардировщики и отбейте первую атаку вражеских истребителей. Теперь все силы киньте на уничтожение вновь прибывших истребителей врага, а сами подлетайте к Anvil и на бреющем полете скидывайте на него все бомбы. Уничтожить бомбами крейсер не удастся, но покалечите вы его изрядно. Теперь отлетаем подальше и добиваем Anvil ракетами. Все, миссия выполнена.

P. S. В этой миссии доступны бомбы GTM-N1Harbinger. Так что есть смысл пересесть на самый мощный бомбардировщик и загрузиться ими до предела. При помощи этих бомб можно уничтожить Anvil, вызвав транспорт с оружием только один раз.

CLASH OF THE TITANS

Наша разведка донесла, что шиванам известны точные координаты солнечной системы. И теперь к нам направляется сам Lucifer. Из всех кораблей земного флота достойную конкуренцию ему может составить только уничтожитель Bastion. Это последняя надежда землян. Вам необходимо доставить Bastion к месту предполагаемой схватки с минимальными потерями.

Миссия, которая проходится не столько умом, сколько умением пилотировать свой корабль. Отдайте большинству ваших истребителей приказ охранять Bastion. А с остальными отбивайте атаки многочисленных бомбардировщиков противника. Основную опасность представляют корабли классов Indra, Bheema и Asura. Старайтесь не подпускать бомбардировщики к уничтожителю: они сразу же затеряются среди надстроек, и отловить их будет намного сложнее. Не обращайте внимания на истребители врага: с ними разберутся охранники Bastion'a. Вскоре после начала миссии на Bastion нападет уничтожитель шиван Tantalus. Ваша помощь здесь вряд ли потребуется, но при желании можно уничтожить орудия Tantalus. Экономьте все виды оружия: на следующей миссии нового вам не дадут.

THE GREAT HUNT

В нее плавно перетекает предыдущая миссия. Ничего, кроме охраны Bastion, делать не придется. Необходимо лишь метко и быстро стрелять, да не забывать возвращать к охране увлекшиеся погоней истребители Содружества.

GOOD LUCK

Ну вот и финальное сражение. От того, выйдете вы победителем или проиграете, зависит судьба трех разумных рас во вселенной. Битва с Lucifer происходит в субпространстве, что существенно ограничивает свободу маневра. Дело в том, что это измерение ограничено непроходимым силовым полем, вылететь за пределы которого невозможно. На всю миссию вам отведено минут 10, не больше. Необходимо разрушить пять генераторов защитного поля Lucifer'a. Проблемы в уничтожении связаны с тем, что два генератора расположены с одного борта, а три оставшихся – с другой. Необходимо успеть облететь разрушитель и уничтожить все генераторы.

Примите мои поздравления! Теперь, когда шиване лишились своей главной боевой единицы, уничтожить их будет значительно проще.

■



DUNE 2000 (Начало на стр. 26)

Имейте в виду, что, в отличие от Dune 2, в Dune 2000 запас спайса никогда не вырабатывается до конца. Стоит месторождению иссякнуть, как появляется нечто похожее на холмик, который потом взрывается (вы можете сами его взорвать, выстрелив по нему) и разбрасывает во все стороны спайс.

СТРОИТЕЛЬСТВО БАЗЫ

Правила строительства базы тоже претерпели некоторые изменения. Теперь задания не ветшают от времени и ремонтировать их нужно только после атаки противника.

Строить все новые здания теперь можно на расстоянии одной клетки от уже построенных вами зданий.

Здание, построенное на земле, а не на бетонной плите, изначально оказывается поврежденным, и его надо чинить.

Некоторые здания (радар или ракетные башни) требуют электроэнергию, без которой отказываются работать вообще.

БРОНЯ И ТИП АТАКИ

Почти все юниты и все строения обладают определенным классом брони, которое позволяет им уменьшать мощность атак противника и получать меньшее количество повреждений. Тут все просто: чем крепче броня, тем более живуч солдат, техника или здание. Но это как бы общая, основная броня, характеристика которой в соответствующей графе идет первой. Однако ее эффективность сильно зависит от того, какие из типов атаки направлены против нее. Например, обычные пехотинцы с ружьями обладают легкой броней, но зато хорошо уворачиваются от ракет и снарядов. В то же время хорошо защищенный Devastator-опустошитель Харконненов обстрел именно этим оружием переживает болезненно. Каждый юнит обладает особой сопротивляемостью к каждому типу боеприпасов, но при этом в расчет берется и общий уровень брони, который снижает или увеличивает урон от конкретного оружия.

Всего существует пять видов оружия в зависимости от типа боеприпасов, каждое со своими слабыми и сильными сторонами, о которых будет раскасано ниже. Обычно каждый юнит обладает одним видом оружия, однако бывают и исключения (в виде императорских сардаукаров или специального оружия типа звуковой волны или газового облачка).

Стрелковое оружие (различная пехота, часть легкой техники): пулями стреляет большая часть юнитов, доступных практически с самого начала. Огневая мощь пулеметов и ружей в целом невелика, но зато они быстро стреляют и наносят большой ущерб юнитам со слабой броней. Против хорошо защищенных врагов такое оружие неэффективно.

Ракеты (трупер, квад, ракетный танк, ракетная башня): ракеты становятся доступны чуть-чуть позже. Малопригодны против пехоты, но зато в битвах с техникой, независимо от уровня ее защиты, – самое то. Ракеты очень хорошо себя зарекомендовали в уничтожении орудийных и ракетных башен. Интервал между выстрелами ракетами весьма велик, но зато это единственное оружие, способное уничтожить летающие юниты типа орнитоптера или перевозчика.

Артиллерия (боевые танки, орудийная башня): третий по времени появления вид боевой техники, однако очень часто самый полезный. Снаряды неэффективны против пехоты (танки должны пытаться ее раздавить), но зато отлично бьют по подавляющему большинству техники (однако против легкой брони чуть менее действенны), по охранным башням или зданиям. Интервал стрельбы снарядами средний: ниже, чем у пуль, но обычно выше, чем у ракет.

Взрывчатка (осадный танк и орнитоптер): если снаряды и ракеты в основном хороши против механизированных юнитов со средней и крепкой защитой да против охранных башен, то пули и взрывчатка существуют для уничтожения пехоты и техники с легкой броней. Дальность обычно высока, но время перезарядки – выше среднего уровня.

В категорию **взрывчатых веществ** можно отнести и такое оружие, как атомную боеголовку, так как их действие очень похоже.

ЗДАНИЯ

Строительная площадка (Construction Yard)

Требует: ничего (строится развертыванием МСП)

Броня: средняя

Строительная площадка – сердце любой базы; единственное здание, способное возводить строения. С ее уничтожением у вас существенно снижаются шансы на победу, поэтому надежно охраняйте вашу строительную площадку. В последних миссиях можно (но не обязательно) построить МСП, чтобы быстро восстановить утраченную строительную площадку. Немного пополняет ваши запасы электроэнергии. Способна к модернизации: к примеру, сможете строить бетонные блоки большого размера.

Бетонный блок (Concrete)

Требует: строительную площадку

Броня: средняя

Перед тем как построить новое здание, необходимо обеспечить для него бетонный фундамент. Если здание стоит без фундамента, то оно сразу же теряет часть жизни. Конечно, его можно отремонтировать, но постепенно это строение станет рушиться и приходить в упадок. Чем больше бетонных блоков охватывают поверхность под зданием, тем менее оно уязвимо. Блоки могут быть разрушены, и восстановить их невозможно, необходимо строить новые. Скорость передвижения юнитов по фундаменту существенно выше, чем по непокрытой поверхности.

Ветряная ловушка (Windtrap)

Требует: строительную площадку

Броня: легкая

Выполняет функции главного источника энергии, необходимой для нормальной работы радара, ракетных пушек и быстрой постройки зданий и различных юнитов. Нормальное развитие в условиях нехватки энергии сильно затруднено, поэтому всегда имейте несколько лишних ветряных ловушек.

Перерабатывающий завод (Refinary)

Требует: ветряную ловушку

Броня: легкая.

Без перерабатывающего завода немыслим процесс использования спайса и переконвертации его в живые деньги. После постройки этого здания вам бесплатно пришлют один харвестер, которые сразу же приступит к сбору спайса. За ходку харвестер приносит семьсот денежных единиц, а хранить перерабатывающий завод может только одну тысячу таких единиц. Стройте сило, то есть хранилище для спайса.

Сило, хранилище для спайса (Silo)

Требует: перерабатывающий завод

Броня: легкая

Стоит недорого, легко уничтожается и очень полезно в хозяйстве. Позволяет хранить дополнительные запасы спайса, однако берегите ваши сило как зеницу ока. В случае их уничтожения весь спайс будет потерян.

Казармы (Barracks)

Требует: ветряную ловушку

Броня: легкая

Служат исключительно для тренировки различных типов пехоты. Возможна модернизация, если хотите строить инженеров и труперов.

Орудийная башня (Gun Turret)

Требует: бараки

Радиус: средний

Скорость (стрельбы): средняя

Броня: средняя. Против пуль и взрывчатки – крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Вооружение: снаряды

Вряд ли орудийная башня сможет составить серьезную конкуренцию ракетной, но против тяжелобронированной техники работает хорошо. Автоматически стреляет, как только враг попадет в радиус поражения.

Радар (Outpost)
Броня: средняя
Требует: бараки
В случае, если уровень электроэнергии достаточен, создает мини-карту района, на которой отмечается расположение зданий и перемещение юнитов. Играть вслепую довольно сложно, особенно если идут затяжные бои, поэтому стройте радар как можно быстрее.

Завод легкой техники (Light Factory)
Броня: средняя
Требует: перерабатывающий завод
Оплот вашей военной мощи в первых миссиях; служит для производства легкобронированной техники. Подвержен модернизации с целью постройки улучшенных вариантов техники типа квада.

Завод тяжелой техники (Heavy Factory)
Броня: крепкая
Требует: перерабатывающий завод
Это здание – шаг вперед по сравнению с заводом легкой техники. Оно позволяет строить технику со средней и крепкой броней. До строительства космопорта является основным источником пополнения армии боевой техникой. Модернизируйте завод, чтобы строить более мощные экземпляры техники.

Ракетная башня (Missile Turret)
Радиус: выше среднего
Скорость (стрельбы): выше средней
Броня: крепкая против пуль и взрывчатки, слабая против снарядов и ракет
Вооружение: ракеты
Требует: радар
Ракетная башня явно слабее своего аналога из второй «Дюны», поэтому застраивать все подходы к вашей базе дюжиной-другой таких штучек будет очень неразумно. Однако несколько башен иметь нужно, чтобы сбивать орнитоптеры Атрейдесов или стрелять по тяжелой технике. Против пехоты ракетные башни бесполезны, так что ставьте за ними осадные танки.

Ремонтная площадка (Repair Pad)
Броня: средняя
Требует: завод тяжелой техники
Очень, очень полезное сооружение, которое позволяет быстро (на порядок скорее, чем в старой Dune 2) чинить ваши механизированные войска. Стоимость починки обычно невелика и колеблется (в случае полной починки: от красного состояния обратно в зеленое) в пределах от трети до одной пятой общей стоимости юнита. Обычно, когда армия ликвидирует базу противника, большая часть юнитов нуждается в срочной починке, поэтому отправляйте эту часть на базу, в то время как остальные добивают очаги сопротивления. Вообще, как можно быстрее выводите из боя сильно потрепанные юниты и приказывайте им отступать. По вполне понятным причинам пехота не способна чиниться, а госпиталя нет...

Завод высоких технологий (High Tech Factory)
Броня: легкая
Требует: радар
Служит сугубо для производства летающих юнитов. Если вы играете за Ордосов или Харконненов, то можете смело отказаться от этого завода, так как перевозчиков можно заказать в космопорту. Однако Атрейдесы, предварительно модернизировав здание, получат возможность насылать на врагов свое специальное оружие – орнитоптеры.

Космопорт (Starport)
Броня: крепкая
Требует: радар
Космопорт позволяет заказывать технику у торговой гильдии. Все, что вы приобрели, появится через пару минут после пяти голосовых сообщений. Цены колеблются, причем существенно. Кстати, если цена на какой-нибудь танк сильно упала (иногда и так везет), а у вас денег маловато, то выберите один такой танк, но не нажимайте кнопку покупки. Теперь цена на этот танк заморожена, и вы сможете через некоторое время купить еще полдюжины их или даже больше.

Исследовательский центр (IX Research Centre)
Броня: легкая
Требует: радар
Позволяет строить наиболее технически совершенную технику и сооружения. Требуется для производства массы фирменных юнитов Домов (Дворец без исследовательского центра не построишь).

Дворец (Palace)
Броня: крепкая
Требует: исследовательский центр
Как только накопите деньги на это здание, сразу стройте. При битвах за Ордосов просто необходим; их диверсанты способны творить чудеса; хотя фремены и атомное оружие также опасны при грамотном применении. Все юниты, произведенные во дворцах, бесплатны, однако их строительство занимает долгое время.

СТАНДАРТНЫЕ ЮНИТЫ

ПЕХОТА

Общий совет: пехота способна забираться на гористые участки, куда техника просто не в состоянии заехать, а следовательно, и подавить ваших солдат.

Легкая пехота
Радиус: маленький
Скорость: низкая
Броня: легкая. Против пуль и взрывчатки – очень слабая, против снарядов и ракет – крепкая
Вооружение: стрелковое
Требует: бараки
Солдаты применяются всеми Домами в основном из-за их дешевизны и быстроты тренировки. Лучшее применение легких пехотинцев – в качестве пушечного мяса, когда они отвлекают огонь тяжелой техники на себя. Лучше всего пули легкой пехоты действуют на вражеских солдат и слабозащищенную технику.

Трупер (Trooper)
Радиус: средний
Скорость: очень низкая
Броня: легкая. Против пуль и взрывчатки – очень слабая, против снарядов и ракет – крепкая
Вооружение: ракеты
Требует: модернизированные бараки
Эти ребята стоят дороже легких пехотинцев и выступают несколько в ином качестве. На вооружении у них находятся бронебойные ракетные установки, которые хорошо пробивают защиту техники (а бронированной – еще лучше) и зданий. Пара труперов вполне способна уничтожить такую дорогостоящую вещь, как ракетный танк. Против солдат противника малоэффективны, старайтесь избегать стычек такого рода. Учтите, что по летающим юнитам труперы попасть не могут из-за несовершенной системы наведения ракет.

Инженер (Engineer)
Скорость: низкая
Броня: легкая. Против пуль и взрывчатки – очень слабая, против снарядов и ракет – крепкая
Требует: модернизированные бараки
Применение инженеров просто – захватывайте ими вражеские здания, если тем удастся в них войти. Перешедшее под ваш контроль здание сохраняет все свои особенности и способности. Единственное исключение – захватив императорскую строительную площадку, вы не сможете построить императорский Дворец.

ЛЕГКАЯ ТЕХНИКА

Трайк (Trike)
Радиус: маленький
Скорость: высокая
Броня: легкая. Против пуль, взрывчатки, ракет – слабая, против снарядов – чуть крепче
Вооружение: стрелковое
Требует: завод легкой техники
Трайки – это трехколесные машинки с установленным на них крупнокалиберным пулеметом. Посылайте трайки на разведку или атакуйте ими пехоту и легкую технику противника. В конце игры становятся оружием быстрых атак на диверсантов и инженеров.

Квад (Quad)
Радиус: маленький
Скорость: высокая
Броня: легкая. Против пуль и взрывчатки – крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Вооружение: ракеты

Требует: модернизированный завод легкой техники

Немного медлительней, чем трайки, квады лучше защищены и обладают более весомой силой атаки. Стреляют с помощью встроенных пусковых аппаратов, причем их ракеты являются бронебойными. Также как и труперы, неспособны достать летающие цели. Эффективны против большинства видов техники, кроме наиболее продвинутых вариантов.

ТЯЖЕЛАЯ ТЕХНИКА

Боевой танк (Combat Tank)

Радиус: средний

Скорость: в зависимости от Дома

Броня: крепкая. Против пуль и взрывчатки – очень крепкая, зато против снарядов и ракет – слабая

Вооружение: снаряды

Требует: завод тяжелой техники

Хорош как против пехоты, которую активно давит, так и против техники, которая в большинстве своем плохо переносит попадание снарядов. По своей сути танки почти универсальны и составляют костяк любой механизированной армии. Преимущество танков заключается в отсутствии явных слабых сторон, недостаток – в отсутствии сторон сильных. У каждого Дома особый подход к танкам, напрямую зависящий от их философии: Харконнены увеличивают броню и живучесть в ущерб скорости (средняя), Ордосы основное внимание уделяют именно подвижности и быстроте (высокая), а Атрейдесы находят баланс между скоростью (выше средней) и живучестью.

Осадный танк (Siege Tank)

Радиус: средний

Скорость: выше средней

Броня: крепкая. Против пуль и взрывчатки – хороша, против снарядов и ракет – слабовата

Вооружение: взрывчатка

Требует: модернизированный завод тяжелой техники

Если в предыдущей «Дюне» отличие осадного танка от боевого можно было выразить одним словом «круче», то тут отличия носят несколько иной характер. Теперь осадный танк – это лучшее противопехотное средство, но откровенно слабое в сражениях лицом к лицу с другими представителями тяжелой техники. Стреляет навесным огнем, поэтому спокойно простреливает область за стенами. Но будьте осторожны, ведь снаряды этого юнита частенько попадают по дружественной технике и мажут по быстрым врагам (что неудивительно – стреляет он по конкретной точке на карте, а не по отдельному юниту). Никогда не объединяйте в одну группу пехоту и осадные танки – последствия для ваших будут плачевными. Лучше всего применяйте при штурме средне- и слабоукрепленных баз или при защите собственной базы от врага. Оптимальное место танка такого типа – за орудийными башнями. Сама башня уничтожает технику и принимает огонь на себя, а танк издалека убивает всю пехоту, против которой башни слабы.

Ракетный танк (Missile Tank)

Радиус: большой

Скорость: выше средней

Броня: средняя. Против ракет, пуль и взрывчатки – слаба, против снарядов – немного крепче

Вооружение: ракеты

Требует: модернизированный завод тяжелой техники и исследовательский центр

Атака ракетного танка похожа на атаку ракетной башни. Также эффективна против большинства типов техники, как с броней, так и без. Также попадает по летающим юнитам, являясь единственным мобильным средством противовоздушной обороны. Танки все так же слабоваты в схватках с вражескими пехотинцами, хотя скорость позволяет ракетному танку либо отступить, либо раздавить назойливую пехоту. Скорость стрельбы велика, но значительно меньше, чем у ракетной башни. Кстати, саму ракетную башню этим танком очень легко вынести, так как радиус стрельбы у него больше. И еще одна деталь: Дома Атрейдесов и Харконненов могут строить ракетные танки, а вот Дом Ордосов – только купить у торговцев, заказав требуемое количество в космопорту.

Мобильная строительная площадка (МСП, Mobile Construction Yard)

Скорость: низкая

Броня: средняя. Против пуль и взрывчатки – крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Требует: модернизированный завод тяжелой техники и ремонтную площадку

МСП в неразвернутом положении не может строить здания. Однако после того как обнаружится удобное в стратегическом смысле место, разверните на нем МСП, которая превратится в сердце любой базы – строительную площадку. Обратно собрать ее в МСП невозможно, так что хорошенько подумайте, где устроить новую базу.

Комбайн (Harvester)

Скорость: низкая

Броня: средняя. Против пуль и взрывчатки – крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Требует: перерабатывающий завод

Комбайн – это сборщик спайса, который он помещает в специальный грузовой отсек, а затем едет разгружать ценный груз на перерабатывающий завод. Уничтоженный комбайн автоматически заменяется новым, причем совершенно бесплатно, если не считать потерянного времени, в течение которого можно было бы увеличить запасы спайса. Но присылается комбайн, только если у вас больше не осталось ни одного. Комбайн также можно построить на заводе тяжелой техники; к нему в придачу создайте либо купите летающий перевозчик. Правило тут выведено опытным путем и проверено на практике: на каждый новый комбайн – новый перевозчик.

ВОЙСКА СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

ДОМ ХАРКОННЕНОВ

Девастатор (Devastator)

Радиус: маленький

Скорость: очень низкая

Броня: тяжелая. Против пуль, взрывчатки, ракет – слабая, против снарядов – отличная

Вооружение: плазма

Требует: завод тяжелой техники и исследовательский центр

Девастатор – живое воплощение философии Харконненов. Он очень живуч, обладает значительной огневой мощью и способен сам себя ремонтировать (правда, только до половины «здоровья»). Кроме этого, девастатор может взрываться как бомба с часовым механизмом, достаточно только два раза быстро на него щелкнуть. Мощность взрыва настолько сильна, что сносит все близлежащие строения. Используйте в самый последний момент, когда станет ясно, что танк уже не успеют отремонтировать вовремя. Однако мизерная скорость позволяет большинству других юнитов объехать девастатор и тем самым избежать его грозных пушек.

Рука Смерти (Death Hand)

Радиус: поражает цель в любой точке карты

Скорость: очень высокая

Броня: отсутствует (да и не нужна)

Вооружение: ядерные боеголовки

Требует: Дворец

Рука Смерти – баллистическая ракета с разделяющейся головной частью. Как-то уничтожить ракету или защититься от нее нельзя; если она точно попадет, то уничтожит любое здание.

ДОМ ОРДОСОВ

Сила Дома Ордосов заключается в таких качествах, как скрытность, хитрость и быстрота. Скрытность – это уникальные диверсанты, хитрость – изворотливые девиаторы, ну а быстрота – вездесущие рейдеры. Прямая демонстрации силы или показная благородность – не в традициях Дома Ордосов. Избегайте битв «стенка на стенку» и грамотно используйте услуги войск Наемников, если хотите победить. Воевать огромным количеством сверх-

мощных юнитов типа танковых батальонов или громад ракетных и осадных танков также не в традициях Дома. Отвлекайте внимание защитников, привлекайте на свою сторону вражеские силы и уничтожайте диверсантами строительную площадку и заводы. А затем быстро добивайте обессилевшую базу противника.

Рейдер (Raider)

Радиус: маленький

Скорость: очень высокая

Броня: легкая. Против пуль, взрывчатки, ракет – слабая, против снарядов – чуть крепче

Вооружение: стрелковое

Требует: завод легкой техники

Обладая лучшей броней, пулеметами и выигрывая в скорости по сравнению с трайками, рейдер всегда выходит победителем в схватке с трайком один на один. Очень эффективны против пехоты и не защищенной броней техники. Не забывайте о том, что рейдеры – великолепные разведчики, и быстро откроют поля спайса или обнаружат вражеские укрепления.

Девиатор (Deviator)

Радиус: средний

Скорость: средняя

Броня: средняя. Против пуль, взрывчатки, ракет – слабая, против снарядов – чуть сильнее

Вооружение: специальное (газ)

Требует: завод тяжелой техники, исследовательский центр

Мобильная ракетная установка, снаряды которой вместо взрывчатых веществ начинены зеленым газом. Сам девиатор прямого урона нанести не в состоянии. При попадании во вражеский механический юнит газ выводит из строя его электронику, на время заставляя технику воевать на стороне Ордосов. В отличие от «Дюны 2» на солдат не оказывает ровным счетом никакого действия. На строения и охранные башни никак не влияет и не причиняет им вреда.

Диверсант (Saboteur)

Радиус: практически нулевой (соприкосновение с целью)

Скорость: низкая

Броня: легкая. Против пуль, взрывчатки – очень слабая, против ракет и снарядов – крепкая

Вооружение: специальное (сверхмощная взрывчатка)

Требует: Дворец

Диверсанты (или, как их ласково называют, саботажники) представляют собой вершину боевой технологии Дома Ордосов. После тренировки во Дворце и после своего появления парни-диверсанты накапливают специфическую энергию. Как только она будет набрана, вы сможете (щелкнув на саботажнике) на короткий промежуток времени превратить его в невидимку. Механизированные войска противника его не видят (хотя и могут ненароком задавить), в то время как пехота замечает диверсантов лишь на близком от них расстоянии. Проведите диверсанта к любому зданию или к охранной башне и заведите внутрь, чтобы ликвидировать их одним мощным взрывом, в котором погибнет и сам герой. Саботажник – великолепный разведчик, способный бродить по базе врага.

ДОМ АТРЕЙДЕСОВ

Храбрые, честные и благородные воины Дома Атрейдесов способны как договориться с народом фременов, так и построить уникальнейшие в своем роде орнитоптеры. Если философия Дома Ордосов заключается в быстроте в ущерб мощи, а сила Дома Харконненов – в сверхтяжелой, но медлительной армии, то Дом Атрейдесов является воплощением золотой середины. Они нашли необходимый им баланс между скоростью и силой. Участвуйте в локальных схватках, в которых юниты Атрейдесов способны не только уничтожить более подвижных врагов, но и отступить при встрече с неповоротливыми девастаторами. Возможность молниеносных атак с воздуха – также одна из сильных сторон Дома.

Звуковой танк (Sonic Tank)

Радиус: большой

Скорость: выше средней

Броня: средняя. Против пуль, взрывчатки – очень крепкая, против ракет и снарядов – слабая

Вооружение: специальное (звуковые волны)

Требует: завод тяжелой техники, исследовательский центр

Звуковой танк – фирменное оружие Атрейдесов, выстреливающее мощными волнами звука определенной частоты. Великолепен против пехоты и техники со слабой броней. Аккуратней пользуйтесь звуковыми танками, ведь генерируемая ими волна не различает, где друг, а где враг, и наносит ущерб и тому, и другому.

Орнитоптер (Ornitopter)

Скорость: очень высокая

Броня: легкая. Пули, взрывчатка и снаряды никогда не попадут по орнитоптеру; против ракет – слабая

Вооружение: бомбы, то есть взрывчатка

Требует: модернизированный завод высокой технологии

Орнитоптер – единственный юнит, способный атаковать с воздуха. Наиболее эффективен против пехоты и целей со слабой броней. Наносит весомый урон и хорошо бронированной технике. По орнитоптеру могут попасть только ракеты – либо с ракетной башни, либо с ракетного танка. Все остальные средства должной защиты не обеспечивают. Чтобы орнитоптер атаковал цель, просто укажите ее, и все дальнейшее произойдет автоматически.

Фремены (Fremen)

Радиус: средний

Скорость: низкая

Броня: средняя. Против пуль, взрывчатки – очень слабая; против снарядов и ракет – крепкая

Вооружение: стрелковое

Требует: Дворец

Фремены – коренные обитатели планеты Дюна. Они знают песчаную местность настолько хорошо, что умеют становится невидимыми, мастерски используя особенности ландшафта. Заметить фремена можно лишь, если он откроет огонь или рядом окажется недружественная ему пехота. Фремены хороши для партизанских вылазок и уничтожения как небольших групп солдат противника, так и вражеской техники.

ОСОБЫЕ ЮНИТЫ

Песчаный червь (Sand Worm)

Радиус: практически нулевой

Скорость: средняя

Броня: крепкая. Против пули и взрывчатки – очень крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Единственный представитель животного мира «Дюны» 2 и 2000 (в пустыне другим существам выжить непросто), является главным и единственным производителем спайса. Привлекается вибрациями почвы, которые часто вызываются ожесточенными схватками противоборствующих сторон. Песчаный червь настигает технику и мгновенно проглатывает ее, невзирая на размеры юнита, запас жизней и стоимость в единицах спайса. Вносит элемент неожиданности даже в самые просчитанные стратегии.

Сардаукары (Sardaukars)

Радиус: средний

Скорость: низкая

Броня: средняя. Против взрывчатки и пуль – очень слабая, против ракет и снарядов – крепкая

Вооружение: стрелковое и ракеты

Требует: Дворец и бараки

Элитная гвардия Императора, сардаукары являются серьезными противниками. Вооружены двумя типами оружия, которыми пользуются в зависимости от обстоятельств: в боях с техникой палят ракетами, в стычках с пехотой стреляют из пулеметов. Давить сардаукаров не рекомендуется, так как танк понесет потери из-за детонации взрывчатки, которой увешаны эти элитные воины. Применяйте осадные танки, если хотите расправиться с сардаукарами без особых потерь.

У вас будет возможность в самой последней миссии захватить Дворец Императора и наладить массовое производство сардаукаров для своей армии.

Сигнальщик (Thumper)

Скорость: низкая

Броня: легкая. Против ракет и снарядов – крепкая, против взрывчатки и пуль – очень слабая

Вооружение: специальное (звуковые сигналы)

Требует: модернизированные бараки

Особый юнит, доступный только в многопользовательской игре. Выведите этих солдат на песчаную поверхность и щелкните на них. Ритмом определенных звуковых сигналов они приманят песчаных червей к области, где находятся сигнальщики. Служат для того, чтобы косвенным путем доставить врагу большие неприятности в виде охочего до вражеских комбайнов (и прочих юнитов) червя. Особенно полезен, если уровень активности песчаных червей (в настройках перед сражением) поставлен на high.

Перевозчик (Carryall)

Скорость: очень высокая

Броня: крепкая. Пули, взрывчатка и снаряды никогда не попадут по перевозчику; против ракет – слабая

Требует: завод высокой технологии

Этот летающий юнит служит сугубо мирным целям, поэтому никаким оружием и не обладает. Цели всего две: во-первых, перевозить комбайны с перерабатывающего завода до полей спайса и обратно; во-вторых, перетаскивать поврежденные юниты на ремонтную площадку. Для ускорения сбора спайса советуется иметь как минимум один перевозчик. Желательно же иметь по одному перевозчику на один комбайн.

Фрегат (Frigate)

Скорость: очень высокая

Требует: космопорт

Сущность межгалактического корабля класса Фрегат заключается в перевозке заказанной Домами техники от продавшей ее торговой гильдии к космопорту на базе конкретного Дома.

КАМПАНИЯ ЗА ДОМ ХАРКОННЕНОВ

ПЕРВАЯ МИССИЯ: Проба сил

Выбирайте любую карту – никакой разницы нет, просто в одном случае ваша база, состоящая из одной только стройплощадки, будет расположена в центре карты, а в другом – в юго-восточном углу.

Ситуация предельно проста. У противника базы нет, есть только несколько юнитов. Но и у вас силенок маловато. Поэтому соберите всех своих ребят в один отряд и прочесывайте район толпой.

Впрочем, прочесывать особенно и не надо. Противник сам заявится в гости. А вы тем временем постройте бетонные блоки, установите на них ветряную ловушку, потом перерабатывающий завод и сило для хранения спайса.

Далее ждите, пока у нас накопится необходимый запас спайса.

Не забывайте, что по пустыне путешествуют черви, но они опасны лишь для ваших трайков и комбайна, пехоту черви не трогают. Держите трайки на каменистом районе рядом с вашей базой, и с ними все будет в порядке.

А за комбайн тоже не волнуйтесь – поскольку он у вас один-единственный, то в случае его гибели вам автоматически и совершенно безвозмездно пришлют еще один.

ВТОРАЯ МИССИЯ: Комбайны, в атаку!

У вас по-прежнему есть две территории на выбор. В одном случае ваша база будет расположена на северо-востоке, а база противника – на северо-западе, причем вас будет разделять гряда скал.

Во втором варианте ваша база приютилась на северо-западе, противник же расположился на юго-востоке.

Начиная с этой миссии, вам станут доступны легкая пехота и трайки. Первым делом стройте ветроловушку, далее – казармы. Почему не перерабатывающее предприятие? А потому, что противник начнет весьма скоро нападать, и чем быстрее вы наштампуете пяток пехотинцев, тем легче вам будет жить в этом мире. После казарм стройте перерабатывающий завод, далее – фабрику легкой техники и принимайтесь за трайки. Они в бою сильнее, чем пехотинцы, однако стоят дороже. Поэтому не зацикливайтесь на одних только трайках, разбавляйте их пехотинцами.

Обязательно возведите радар – это даст вам возможность пользоваться картой, на которой можно заблаговременно отследить приближающегося противника.

Постройте еще один перерабатывающий завод и, когда деньги (спайс) потекут рекой, начните штамповать ударную группу. Одновременно отправьте пару трайков на разведку, чтобы обнаружить противника и открыть территорию вокруг его базы.

А вот теперь я предлагаю вам мою излюбленную тактику. Строите еще один перерабатывающий завод и, как только прибудет комбайн для него, продаете этот завод.

Комбайн же присоединяете к ударной группе. Затем вы начинаете не спеша двигаться к базе противника. Главное – не дайте быстрым трайкам оторваться от комбайна и пехоты, иначе им придется принять весь удар на себя.

Когда приблизитесь к базе противника, разделите свое воинство на несколько отрядов и пронумеруйте их, чтобы в решающий момент было удобнее командовать.

Теперь – вперед. Суть в том, чтобы комбайн давил своими тяжелыми колесами пехоту и отвлекал на себя огонь, а остальные ваши «орлы» должны прорваться к казармам противника и его фабрике легкой техники и уничтожить их.

Потом уничтожьте стройплощадку (чтоб враг не смог построить новые казармы и фабрику) и переходите к планомерному разрушению всех других его построек.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ: Каждой твари по паре

Новые войска – труперы (ракетчики) и кводы. Кроме этого появится и такая нужная вещь, как бетонная стена.

Вот тут уже стоит подумать, на какой территории вам воевать. В одном случае ваша база окажется у верхней границы карты посередине, а противник расположится на юге. Ваша база открыта для атаки со всех сторон.

Во втором случае все намного проще. Ваша база снова на севере, посредине карты, но теперь она окружена скалами, и противник может нападать только с одной стороны. Сам же противник устроился на юге.

Первым делом снова строим казармы и быстренько их модернизируем. Далее начинаем плодить легкую пехоту вперемежку с труперами (один пехотинец на одного трупера). Очень скоро противник пришлет отряд, состоящий из разномастных войск: там будут и трайки, и кводы, и пехотинцы, и труперы. Тут самое главное – помнить принцип: труперы сильны против трайков и кводов, но слабы против пехоты. Пехота же с труперами сладит быстро, а с машинами нет. Поэтому старайтесь расставить пехоту чуть впереди, а труперов – сразу за ними. У труперов дальность стрельбы приличная, и машины противника они достанут.

Пока противник будет присылать все новых и новых героев, которых будут весело отстреливать ваши ребята, развивайте базу. Пара перерабатывающих заводов, фабрика легкой техники (не забудьте ее потом модернизировать), радар. Имеет смысл оградить открытый подход к вашей базе, оставив лишь небольшую лазейку. За стеной около лазейки расставьте своих парней и ждите, пока у вас накопится достаточно денег для создания ударной группы. Далее все как и раньше: разведайте трайком местность и атакуйте базу противника. Единственное различие – в этот раз обязательно включите в отряд кводы (они прекрасно справляются с машинами и зданиями противника) и труперов.

Во время непосредственной атаки на базу противника следите, чтобы он не повторил ваш маневр, то есть не напустил бы свой комбайн на ваших пехотинцев.

Если же это произойдет, пошлите против комбайна кводы.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ: Железный кулак

У вас новые игрушки – боевые танки. Не забывайте, что они могут давить пехоту гусеницами, а вот их башни против пехотинцев слабы.

Позиция у вас мировая – противник может атаковать только с севера. Поэтому ведите туда всех своих вояк.

Развивайте базу по старому принципу. Однако, начиная с этой миссии, имеет смысл как можно быстрее построить завод тяжелой техники – вы сможете делать дополнительные комбайны (что приведет к увеличению скорости добычи спайса, а значит, и ускорению процесса развития базы в целом) и, что еще более важно, сможете построить ремонтную площадку. Ремонт ваших машин вам выйдет намного дешевле, чем штамповка новых. Так что вместо пехоты и труперов рекомендую впоследствии перейти на трайки и кводы – их можно быстро отремонтировать.

Теперь поговорим о вашей новой тактике под названием «железный кулак». Штампуете 5–7 танков и выстраиваете их в ряд (но не друг за другом!). Сразу же позади этого своеобразного забора ставите кводы, а по бокам – трайки. Если противник пустил в дело тяжелую технику, его встретят орудия танков, а в ближнем бою – еще и ракеты кводов. Если вперед идет пехота, тогда ее скосят пулеметы трайков. Самое главное – не давайте танкам команду атаковать противника, иначе эти железные дуралеи сломают строй и станут только мешать друг другу. Танки сами откроют огонь по врагу, едва тот окажется в пределах досягаемости пушек.

Наступать вам надо, сохраняя строй. Для этого придется отдавать команду каждому танку по отдельности (если дать команду всем сразу, они опять рванут вперед и сломают строй). Сначала двигаем немного вперед один танк, потом другой и так далее. После этого подтягиваем кводы и трайки к танкам и начинаем все сначала (т. е. двигаем вперед танки). Процесс, конечно, медленный и суетный, зато теперь вы сможете сконцентрировать на противнике огромную огневую мощь.

Двигайте ваш «железный кулак» наверх. Там расположена одна орудийная башня противника. Проще всего уничтожить ее труперами – против них башня слаба.

Закончив с башней, продвигайтесь дальше на северо-запад. Там вы увидите еще один скалистый участок. В его южной части вы увидите пещеру. Это первое из двух жилищ фременов. Расстреляйте его танками и кводами. В принципе, можно произвести МСП и развернуть на этой площадке новую базу, дабы контролировать близлежащее месторождение спайса, но стоит ли игра свеч? Решать вам.

База Атрейдесов расположена на юге от площадки, где было жилище фременов. Подтяните туда «железный кулак» и покончите с врагами. Не забудьте уничтожить и второе жилище фременов, которое находится чуть ниже базы.

ПЯТАЯ МИССИЯ: Артиллеристы, начальник дал приказ...

Ваши новые войска – ракетные танки. Также теперь вы сможете производить перевозчики (которые будут таскать комбайны и поврежденную технику) и орудийные башни.

Но поначалу вам необходима пехота. Только она способна быстро пройти через скалы и вовремя прикрыть от врага радар. Вам необходимо защищать его на протяжении всей миссии от врагов.

Нападать на радар начнут почти сразу же, поэтому с самого начала гоните к нему хотя бы один танк (чтобы он давил пехоту гусеницами) и всю вашу пехоту.

Далее развивайте базу, при этом учтите, что для этого вам придется построить еще один радар – тот, что дан изначально, как бы не в счет. Но не забывайте о нем – поставьте рядом орудийную башню. Еще несколько башен стоит возвести на восточной и северной сторонах вашей базы. Чтобы башни действовали эффективнее, ставьте рядом по две-три штуки.

Как можно быстрее постройте исследовательский центр и начните штамповать ракетные танки, которые надо подтянуть к радару (тому, который внизу).

Теперь вы сможете усилить ваш «железный кулак», заменив кводы и трайки ракетными танками. Держите их позади боевых танков, т. к. в ближнем бою ракетные танки очень слабы.

Теперь еще одна хитрость. Дальность стрельбы ракетного танка значительно больше, чем у орудийной башни. Однако чтобы воспользоваться этим, вам надо подводить танк к башне только по прямой, ни в коем случае не под углом (в этом случае танк часто приближается на расстояние выстрела башни). Просто двигайте танк маленькими шажками, и он сам откроет огонь.

Первой вашей целью пусть станет база противника в нижнем левом углу. Уничтожьте «железным кулаком» башни и охрану, потом при помощи инженеров захватите все здания противника. Постройте оборону и начинайте атаку на основную базу противника, которая расположена справа. Атаковать ее можно с двух сторон – сверху и снизу. Сделайте два «железных кулака» и атакуйте с обеих сторон.

ШЕСТАЯ МИССИЯ: Куплю подержанный танк

Новые войска – осадный танк, кроме того у вас появляется возможность пользоваться услугами космопорта.

На выбор у вас есть две карты. На одной карте у противника две базы: первая (основная) находится на северо-западе, а вторая (поменьше и послабее) – на северо-востоке.

Но мы рассмотрим другую карту. Тут у противника есть сразу три базы.

Основная, где и находится космопорт, расположена в северной части карты, ближе к середине. Следующая база находится непосредственно над вами, а последняя – на юго-востоке. Ваша же база находится в левом нижнем углу.

Учтите: на протяжении всей данной миссии (до захвата вами космопорта противника) периодически будет появляться сообщение «Ixian Transports Detected». Это означает, что противнику через пару минут пришлют два танка, два девиатора и пару ракетных танков. Готовьтесь к бою. Это будет продолжаться, пока вы не уничтожите космопорт (т. е. до победного конца).

В общей стратегии появились изменения. Развиваем базу, но теперь как можно скорее делаем космопорт. Зачем? Первое: здесь все юниты стоят несколько дешевле, чем на заводе. Второе (и самое главное): можно заказывать сразу много юнитов, и через некоторое время они будут доставлены. То есть и дешевле, и быстрее. Правда, иногда некоторые юниты «на складе» заканчиваются, и тогда вам придется немного подождать, пока их можно будет закупить снова.

Тактика боя не изменилась. Стройте «железный кулак» и включайте в него осадные танки. Они надежно защитят всех остальных от пехоты.

Однако совет: не выходите из-под прикрытия базы, пока не уничтожите очередную группу девиаторов, иначе они вам много крови попортят.

А наступать вам надо по нижнему краю карты на восток. Там есть база нейтралов – контрабандистов. Вы можете инженерами захватить любые их здания. Но после этого сразу на захваченное здание нападет пехота контрабандистов, а все остальные здания исчезнут. Как быть? Производим инженеров, ведем их к базе контрабандистов. Одновременно подводим танк и гусеницами всех давим. При этом на вас никто не обидится! Далее подводите инженеров к сило и перерабатывающему заводу и ждите. Как только прилетит перевозчик и установит комбайн контрабандистов, снизьте скорость игры до минимальной и отдайте всем своим инжене-

рам приказ захватывать здания. Вы получите сило со спайсом, перерабатывающий завод и комбайн, который как раз выгружает ваш (теперь уже) спайс. Чистая работа!

Ну а дальше принимайтесь за противника. Сначала захватите слабую базу, которая сверху от вашей.

Далее соорудите пару «железных кулаков» и после уничтожения очередного отряда девиаторов быстро нападайте на последнюю базу сразу с двух сторон.

Как взорвете космопорт, так и победите.

СЕДЬМАЯ МИССИЯ: Броня крепка, и танки наши быстры

Броня у девастаторов, которые вы теперь сможете производить, и впрямь крепка. К тому же они могут, как и комбайны, автоматически ремонтироваться с течением времени до 50-процентного показателя жизни. А вот со скоростью у них проблемы – ползут медленно, как черепахи.

Кроме танков вы сможете теперь строить и ракетные башни. Они стреляют дальше и сильнее, чем орудийные, но не очень эффективны против пехоты и боятся пулеметного огня (легких пехотинцев).

Поначалу вам дается только маленький отряд с инженером – берегите его. Идите вниз, убейте охрану и захватите строительный комплекс. С этого момента начинаем быстро развиваться и одновременно модернизируем строительный комплекс.

Сейчас я рекомендую снизить скорость игры процентов на двадцать пять – иначе вы просто не сможете быстро и правильно управлять своей базой, ведь надо делать много дел, а враг не дремлет.

Начиная с этой миссии, вы можете строить большие по площади фундаменты для зданий, чем и воспользуйтесь. Сразу ставьте заградотряд в западной части базы (где открытый проход и спайс рядом) – именно оттуда и будет наступать враг. В непроходимой цепочке гор чуть ниже вашей стройплощадки есть песчаная лазейка (выделена белым цветом), по которой может пройти пехота. Оттуда с завидной периодичностью будут приходить сардаукары Императора. Поставьте там на первое время свой осадный танк и легких пехотинцев. Потом обязательно поставьте туда парочку ракетных башен. Башни обнесите бетонной стеной (чтобы защищала от выстрелов врага) и держите поблизости осадный танк (желательно два), иначе пехота вас замучает.

Еще поставьте башни возле открытого прохода на западе базы и на краю обрыва вдоль южной оконечности каменистого плато, на котором расположена ваша база. Когда враг будет проезжать мимо, башни его обстреляют. Желательно иметь тут 4–5 башен (и не забудьте укрыть их стеной со стороны врага).

Основная ваша головная боль – звуковые танки Атрейдесов и авианалеты. От налетов вас спасет только очень много ракетных башен, выстроенных среди строений базы, или еще больше ракетных танков, расставленных где только можно. И не забывайте ремонтировать здания, чинить танки и пр. после каждого авианалета!

У противника на этой карте две базы. Одна находится на северо-западе, другая – на юго-востоке. Вы как раз оказались между ними.

Ну да ничего. Начинаем штамповать девастаторы и заменяем ими боевые танки в «железном кулаке». Дальше все как обычно – движемся вперед медленно и неотвратимо.

Сначала займитесь базой на юго-востоке, она слабее. Можете захватить ее, построить там ремонтную площадку (чтобы техника после ремонта быстрее возвращалась в строй), а можете и не строить – мы и так крутые!

Отправляйтесь на северо-запад и раздавите, сожгите, взорвите всех, кого найдете.

Кого не найдете, догоните и тоже раздавите, сожгите, взорвите.

ВОСЬМАЯ МИССИЯ: Смерть с неба

Так, тут надо действовать быстро и без ошибок. Разворачивайте базу прямо там, где стоите. Далее как можно быстрее развивайтесь. На первых порах (пару раз) нападать будут с запада. Но основной вашей головной болью станет северное направление – оттуда будут регулярно наведываться к вам в гости диверсанты Ордосов. Они способны быстро и эффективно лишить вас всех строений базы. Обнаружить диверсантов могут только пехотинцы или труперы. Поэтому окружите ими здания и как можно быстрее укладывайте бетонные плиты на север. Там на самом краю каменистого плато установите ракетные башни и все ту же пехоту, иначе ракетные башни будут уничтожены диверсантами.

Однако не забывайте и о западном проходе – оттуда на вас тоже будут нападать, но диверсантов не будет. Кроме этого, Атрейдесы будут продолжать бомбить вас своими орнитоптерами.

Развивайтесь как обычно, по возможности стройте новые ракетные башни и танковые войска.

Как только построите Дворец, произведите разведку. После того как ракета будет готова, выберите цель. Ракета отличается слабой точностью попаданий, но для вас это не беда – правила в компьютерных играх для того и существуют, чтобы их обходить. Перед запуском ракеты сохраните игру, потом смело стреляйте. В случае неточного попадания восстановите игру и стреляйте снова – на этот раз ракета обязательно немного отклонится в сторону, и последствия ядерного удара будут другими.

А теперь – маленькая изюминка данной миссии. Ваша база находится в углу карты на юго-востоке. У противника три базы: первая (и главная) – на северо-западе, в углу; вторая – над вашей базой на севере; третья, самая маленькая и слабая, – на юге, посередине карты. Чуть ниже этой третьей базы будет еще одна – она принадлежит как раз тем Наемникам, о которых вам сообщили перед началом миссии. Наемники атакуют вас по мере подвоза к ним техники. Дождитесь момента, когда очередная партия Наемников будет уничтожена вашей обороной, и двигайте вперед «железный кулак». Перебейте охрану и захватите только завод тяжелой техники. Наемники перейдут под ваш контроль (если вы захватите космопорт, Наемникам не будут подвозить технику). Подкрепление им будут подвозить бесконечно, так что у вас появится существенный бонус. Нападать на противника Наемники будут сами, вы их контролировать не сможете. Ну и пусть нападают, авось кого-нибудь прикончат.

Далее атакуйте центральную базу Ордосов и постарайтесь захватить их Дворец. Как только это вам удастся, Атрейдесы станут нейтральными – до тех пор, пока вы по ним не выстрелите, они в вас не будут ни стрелять, ни бомбить. Используйте диверсантов и Наемников, чтобы добить Ордосов.

Как только все здания и юниты Ордосов будут уничтожены, вы одержите победу. Атрейдесы так и останутся нейтральными.

ДЕВЯТАЯ МИССИЯ: Царь горы

Ордосы погибли, так что сражаться с нами теперь будут только Атрейдесы и Император.

У вас две территории на выбор. На одной из них вам придется развиваться с нуля. Ваша база находится в углу карты на юго-востоке. У противника есть одна небольшая база выше вас на севере и большущее скопище зданий на западе – целых три лагеря в одной куче.

Мы же рассмотрим другой вариант. В этом случае вы начинаете уже на готовой базе, которую надо укрепить, развить и сохранить. Однако у вас нет строительной площадки. Строим еще один комбайн, параллельно модернизируем завод и казармы. Теперь можно произвести на заводе тяжелой техники мобильную строительную площадку. Разверните ее.

Тем временем трайком разведайте территорию восточнее вашей базы. Пер-

воначально атаковать вас будут несколькими десантами именно с востока. Смотрите, чтобы они не уничтожили ваши комбайны!

Отбив атаки, принимаемся за ракетные башни. Их вам надо расположить на южной оконечности плато с вашей базой. Там есть проход снизу, через который попрут враги. С востока противник тоже будет наступать, но идти будут вдоль нижнего края плато, так что комбайны не тронут. Поставьте на их пути «железный кулак».

Вас, естественно, будут бомбить, но, что еще неприятней, на вас будут нападать фремены. К счастью, они не могут с одного маху уничтожить здание базы. Но все же держите вдоль границ своих владений пехоту – она вовремя заметит непрошеных гостей.

Как развиваться, вы уже и без меня знаете. А наступать вам советую так: сначала прямо на восток, там в верхнем правом углу расположилась база противника. Захватите там исследовательский центр и стройплощадку – сможете построить Дворец Атрейдесов и их фабрику высоких технологий. Получите доступ к звуковым танкам, фременам и орнитоптерам. Далее двигайтесь прямо вниз. В правом нижнем углу карты есть база контрабандистов. Как с ней поступать, я уже подробно объяснял (см. шестую миссию). Получите еще один комбайн плюс перерабатывающий завод.

Теперь пора ударить в центр двумя «железными кулаками» (снизу от базы контрабандистов и сверху от бывшей базы Атрейдесов). Там сможете захватить Дворец Императора и получите возможность штамповать сардаукаров.

Ну вот, осталась лишь база Атрейдесов в нижнем левом углу, а у вас есть все возможные технологии (звуковые танки, девастаторы, фремены, Рука Смерти и сардаукары). Бедные, бедные маленькие Атрейдесы!

Это даже уже не смешно...

КАМПАНИЯ ЗА ДОМ ОРДОСОВ

ПЕРВАЯ МИССИЯ: Солдаты учатся стрелять

Все совершенно то же, что и в соответствующей миссии у Харконненов.

Выбор карты никакого значения не имеет, они различаются только месторасположением базы (в одном случае она приютилась в центре, в другом – на юге).

ВТОРАЯ МИССИЯ: Атака рейдеров

Общие советы: рейдеры не только эффективны против пехоты, но и полезны в противостоянии с трайками. Стройте их побольше.

Два варианта на выбор. Отбивайте территорию, уже захваченную Харконненами, или оккупируйте нейтральную землю. В первом случае вам дается одна строительная площадка в центре карты, с помощью которой вы воздвигаете все постройки, доступные вам, и строите «железный кулак» в виде двенадцати-пятнадцати рейдеров. По ходу развития к вам пришлют подмогу, а также спустят вражеский десант немного южнее строительной площадки. Имеет смысл построить небольшой отряд солдат, которые останутся охранять базу или выступят в роли подкрепления. Вражеская база находится к югу от вас. Наваливайтесь всей толпой и расстреливайте сначала бараки и завод по производству легкой техники, а затем и все остальное.

Второй вариант немного сложнее, хотя вместе со строительной площадкой уже построена и ветряная ловушка. Начинаете вы в северо-западном углу и должны уничтожить вражеское укрепление в противоположном углу карты, то есть на юго-востоке. Спайс расположен на юге от базы в радиусе действия юнитов противников. Прикрывайте харвестер также от атак песчаного червя. В ходе уничтожения базы противника он, скорее всего, произведет контратаку на вашу собственную группу из семи-восьми пехотинцев, поэтому заранее побеспокойтесь об ее обороне.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ: Квод плюс рейдер – и мы побеждаем

Общие советы: самый лучший способ победить – это применять различные юниты в связке. Квод и рейдер – одна из наиболее полезных в бою комбинаций. Модернизация или апгрейд зданий позволит производить более мощные юниты.

Дальняя клетка. Начинаете в северо-восточном углу. После постройки ряда зданий типа бараков и радара вам пришлют подкрепление. Используйте его вместе с другими войсками для защиты базы от противника, идущего с западной стороны. Впрочем, изредка будут атаки и с восточной стороны. Постройте дюжину рейдеров плюс семь-восемь квадов и, объединив их в один отряд, посылайте на юг, где на каменистом плато раскинулась довольно большая база Харконненов. Ваших сил должно хватить, чтобы расквитаться с защитниками и уничтожить все здания. Если построите пехотинцев, то постарайтесь поставить их вне зоны досягаемости вражеского харвестера, что собирает спайс на юго-западе от вашей базы, так как тот легко может подавить солдат.

Клетка в самом углу. Логово Харконненов расположено в северо-западном углу. Соответственно, все атаки будут происходить с западного направления. Развивайте базу, не забывая строить все новые войска. Когда созданная армия покажется вам достаточно сильной, переходите в наступление. Постарайтесь быстро вывести из строя вражескую строительную площадку, чтобы враг не смог восстановить уничтоженные здания.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ: Танковая лавина

Общие советы: танк хорош тем, что имеет неплохую броню и способен давить вражеских солдат. Танк Ордосов наиболее маневренен и быстр, поэтому давить им пехотинцев становится очень просто.

Четвертая миссия в кампании Ордосов предлагает не перебить всех врагов или набрать определенное количество спайса, а просто захватить вражеское здание (Outpost). Сделать это будет непросто, так как оно расположено почти в центре базы Харконненов. Развивайте до упора базу, а затем стройте штук двенадцать танков и тренируйте одного инженера. Танковая лавина должна прокатиться в юго-восточный угол, прикрывая одинокого инженера от вражеских атак. По пути уничтожайте заслон из трайков, но в затяжные сражения не ввязывайтесь. Окруженное стеной здание и есть радар, который надо захватить. Рушьте стену и отбивайтесь от частых вражеских вылазок. Две башни на западе лучше не трогать, да и танки держите рядом, чтобы не распылять силы. Заведите инженера в радар – и вы победитель.

ПЯТАЯ МИССИЯ: Глухая оборона

Общие советы: осадный танк великолепен против пехоты и имеет большую дальность стрельбы. Лучше всего его располагать за орудийными башнями.

Уничтожьте башню и ее свиту и приступайте к захвату космопорта. После захвата космопорта привезут мобильный строительный центр. Развернув его на юге от космопорта, вы образуете строительную площадку. Постройте электростанцию и бараки, а затем постройте вплотную с космоцентром три-четыре орудийные башни. Одну лучше расположить западнее, вторую и третью чуть-чуть севернее. За башнями поставьте присланные из космопорта осадные танки – четырех должно хватить. Вызовите по космопорту дополнительный харвестер, ведь эффективно добывать спайс всего одним харвестером не получится. Через небольшие промежутки времени на вас будут нападать или группы солдат, или отряды техники. Пехотинцы легко уничтожаются на расстоянии осадными танками, они же добивают механизированные юниты противника, пока те атакуют башни. Ничего из строений создавать не надо (кроме нескольких сило, разумеется), только вовремя чините баш-

ни и присылайте новый осадный танк взамен уничтоженного. Продержитесь минут пять, и у вас в кармане окажутся пятнадцать тысяч единиц спайса. Чтобы быстрее получить искомую сумму, можно продать ряд строений.

ШЕСТАЯ МИССИЯ: Промывка мозгов

Общие советы: девиатор (deviator) – очень слабое оружие в неумелых руках, но грозный противник под управлением профессионала. Он «промывает мозги» технике, на время переманивая ее на свою сторону. Наиболее эффективны отряды из двух-трех девиаторов. Не забудьте обеспечить им танковый эскорт.

Сектор не угловой. Самое приятное в этой миссии то, что через тридцать минут (когда истечет время на секундомере) у вас появится совершенно бесплатная возможность собрать пару железных дивизий, способных в пух и прах разнести врага. Вам осталось всего ничего: развить базу и продержаться шестьсот секунд. Строить различные заводы не рекомендуется, так как изначально у вас есть великолепная возможность заказать всю технику в космопорту. Большинство атак будет происходить с восточного направления, поэтому поставьте там четыре-пять орудийных пушек, прикрытых несколькими боевыми и осадными танками. С юго-восточной стороны также будут мелкие провокации, но там хватит и одной башни при условии небольшой огневой поддержки осадных танков. Еще бы желательно оставить на охрану космопорта небольшую группу войск, усиленную построенной возле здания орудийной башней. База Харконненов расположена в юго-восточном углу, а укрепление Атрейдесов построено на севере. Однако перед тем как атаковать врагов, дождитесь, когда с интервалом в пять-семь минут начнет прибывать техника, купленная за те деньги, что вы добыли в предыдущей миссии. Каждая новая ударная группа будет состоять из двух девиаторов, двух ракетных танков, двух боевых танков и одного осадного. Интервал между прибытием таких армий не очень велик, и вскоре накопленной армии хватит для мгновенной ликвидации всех врагов. Я в этом уверен.

Вторая карта не так приятна, потому что космопорт находится намного дальше, далеко на юге. С другой стороны, база чуть лучше развита (построены бараки), да и расположена в углу, что позволяет облегчить мероприятия, связанные с обороной. Базы двух враждебных вам Домов расположены на юго-западе и северо-западе, уничтожьте их, как только Иксианское оружие попадет в ваши надежные руки.

СЕДЬМАЯ МИССИЯ: Новые союзники

Общие советы: обязательно обнесите ракетные башни стеной. Это препятствие сами башни легко простреливают ракетами, а вот снаряды вражеских боевых танков должны будут пробивать стену, прежде чем доберутся до самой башни.

Начинаете вы в северо-западном углу карты. Над вами, то есть на севере, находится космопорт Наемников, ваших союзников, чьи услуги были оплачены Домом Ордосов. Но так как сражаются они за деньги, то в случае тяжелых потерь они отступят. Предупреждение о тяжелых потерях даст сам лидер Наемников. Все войска ваших союзников прибудут через космопорт, поэтому ни в коем случае не давайте его уничтожить. Постепенно будут прибывать все новые и новые силы Наемников, и когда искусственный интеллект (именно ему, а не вам подчинены эти войска) решит, что пора переходить в атаку, большая часть войск двинется на штурм одной из вражеских баз. Так как те участки местности, которые обследовали ваши союзники, открываются и вашим глазам, то вы вычислите расположение вражеских укрепрайонов. В этой миссии вам становятся доступны ракетные башни, поэтому постройте три-четыре таких башни на расстоянии в пол-экрана на юго-восток от строительной площадки. Именно в этом месте попытаются прорваться основные силы противника.

Учтите, что Атрейдесы получат возможность производить воздушные налеты с помощью своих орнитоптеров. Чтобы не попасть впросак, расположите в центре базы и рядом с башнями несколько ракетных танков. Орнитоптеры хоть и слабы броней и живучестью, но зато прилетают в группах по три штуки и норовят уничтожить ветряные ловушки и различные заводы. Постройте несколько ветряных ловушек, чтобы с уничтожением старых ракетные башни не отключились (когда над базой кружат орнитоптеры, это очень неприятно), а продолжали стрелять по гостям. Итак, развившись и построив космопорт и ремонтную площадку, переходите к боевым действиям. Подгадайте момент и совместно с Наемниками ликвидируйте мини-базу Атрейдесов (бараки, несколько ветряных ловушек и орудийные башни) на юге. Теперь на северо-востоке от этой мини-базы сровняйте с землей вторую такую же. Она состоит из четырех орудийных пушек, пары ветряных ловушек, бараков и перерабатывающего завода.

Итак, вы лишили противника части его производственных мощностей (солдаты такими кучами больше нападать не будут), пришла пора атаковать совместно с Наемниками два последних оплота врага, расположенных в северо-восточном углу. Тут вы встретите полный набор доступных противнику строений и ракетные башни в придачу к простым орудийным. Постройте штук пять ракетных танков плюс к десятку боевых и разбавьте войско осадными танками и пехотой. Постарайтесь вывести из строя комбайны врага, которые собирают спайс на севере от базы Атрейдесов, и сбейте ракетами летающих перевозчиков. Подтяните свежие силы и одним мощным ударом вырвите из рук Атрейдесов и Императора заслуженную победу. Не забудьте вывести из строя похожий на пирамиду дворец Императора в самом углу.

ВОСЬМАЯ МИССИЯ: Диверсанты ползут...

Общие советы: диверсанты (saboteur) – очень мощное оружие, на мой взгляд, намного мощнее атомной бомбы. Во-первых, быстрей строятся, а во-вторых, стопроцентно уничтожают выбранное здание. Если дойдут до него. Пользуйтесь возможностью включить временную невидимость.

Для этого постарайтесь определить радиус атаки самого дальнобойного юнита противника и, чуть-чуть не попадая в него, щелкните на самом диверсанте. Тот превратится в невидимку (если горят все пять зеленых точек на его изображении) и кинется на базу. Срок невидимости очень ограничен (пока все пять зеленых точек не погаснут), поэтому старайтесь не замедлять темпа при прорыве к нужным зданиям. Желательно перед любой попыткой сохраняться, также рекомендую жертвовать каким-нибудь танком, чтобы он раздавил пехотинцев у входа и быстро сматывал удочки. За ним погонятся, и часть юнитов покинет базу, упростив работу диверсанта.

В этой миссии вам предстоит разобраться с представителями аж трех враждебных сторон. Это цитадель Харконненов в юго-восточном углу, база Атрейдесов в северо-восточном углу и небольшой укрепрайон Императора. К счастью, ваши друзья Наемники вас не покинули, а поэтому смогут прикрывать северные подступы к базе и изматывать силы врагов периодическими контратаками. Видите ложбинку между горами на востоке от вашей базы? Именно здесь пойдут основные силы противника, поэтому поставьте с небольшим интервалом три-четыре ракетные башни, аккуратно обнесенные стеной. За стену поставьте осадные танки и несколько ракетных. С южной стороны также пойдут небольшие вылазки, так что поставьте одну башню и несколько юнитов прикрытия.

Развивая вашу базу, периодически сохраняйте игру – Харконнены раздобыли атомную бомбу, и только сохранением

можно уменьшить ущерб от нее. Как только услышите сообщение о прибытии атомной боеголовки, загружайте предыдущую сохраненку и постарайтесь, чтобы сохранить игру еще раз прямо перед сообщением о бомбе. Теперь, загрузив пару раз сохраненную версию, можно добиться, чтобы бомба не уничтожила важный объект. Обычно она все равно попадет по базе, но уничтожить здание атомная бомба в состоянии лишь в случае прямого попадания (а не где-то рядом).

Развивая базу, постарайтесь побыстрее построить Дворец, чтобы получить доступ к новому оружию Дома Ордосов – к самим диверсантам. Постройте парочку таких ребят и, как только Наемники пойдут в атаку, затеряйтесь в их пестрой массе. Обычно в суматохе боя можно проскочить мимо заварушки, устроенной перед входом на базу, и взорвать несколько важных для врага зданий. В принципе, вначале лучше уничтожать башни, что делается элементарно, ведь стоят они на отшибе базы и пехоты (способной обнаружить невидимок) обычно рядом нет. Проберитесь несколькими диверсантами на базу Императора, где сначала ликвидируйте ребятами охранные башни, а затем аккуратненько взорвите как космопорт, так и завод. Теперь возможности императорских сил сильно ограничены, и следующий поход Наемников добьет жалкие остатки их базы.

Теперь пора взяться за Атрейдесов, благо диверсанты взорвут все башни и уничтожат заводы (легкой и тяжелой техники, а также перерабатывающий). Если есть желание, можно навалиться танками на потрепанные силы врага (новых-то построить не может, а старые подвергаются атакам Наемников) и захватить инженерами строительную площадку, чтобы в дальнейшем строить те же звуковые танки или орнитоптеры.

Теперь на десерт осталась база Харконненов! Очень легко ее уничтожить, если знать пару хитростей. Во-первых, на нее можно попасть с северной стороны, проехав чуть-чуть на юго-восток от императорской базы. Пушек с этой стороны нет (!!!), да и юнитов охраны очень мало. Подгоните туда большую часть ваших танков, пару девиаторов и всех построенных диверсантов. Ликвидируйте прямой атакой перерабатывающий завод и бараки, а затем дальнобойной техникой сровняйте с землей восемь ветряных ловушек. Зайдите парой диверсантов на базу с западной стороны и взорвите орудийные башни. Ракетные не трогайте – они все равно стрелять не будут, так как им не хватает электричества.

Девиаторами «промойте мозги» медлительным девастаторам и взорвите их (щелкнув на юните), подогнав в самую гущу вражеских сил и строений. Теперь у Харконненов осталась кучка легкой техники и немного танков, с которыми можно даже не разбираться, если в это время Наемники решат навестить базу (а кого им еще атаковать, если все другие Дома уже уничтожены?). Добейте беспризорные комбайны после того, как последнее здание взлетит на воздух, и празднуйте победу. Количество потерянных юнитов в статистике, как ваших, так и чужих, должно порадовать глаз. Знай наших!

ДЕВЯТАЯ МИССИЯ: Все на одного

Опять же хочу предупредить: если вы любите штамповать гигантские армии, а затем «одним махом всех убивахом», то Ордосы не для вас. Необходимы молниеносные вылазки: изматывающие врага, уничтожающие его комбайны, здания, юниты. Постоянно навещайте базы недругов диверсантами, «промывайте мозги» девиаторами и лишь затем бросайте в атаку небольшую танковую армию, чтобы добить выживших. Последнюю задачу даже можно переложить на плечи Наемников, так как их сил на полноценный штурм укрепленной базы никогда не хватит, но очень ослабленную цитадель они с радостью уничтожат.

А вообще девятая миссия – это самая приятная миссия, в которой диверсанты развернутся во всей своей красе. Зданий, пригодных к взрыву, хоть отбавляй, а быстрая ликвидация нескольких из них очень скоро приведет вас к победе. Однако обо всем по порядку.

В качестве мишени для атаки на глобальной карте Дюны выбирайте сектор, контролируемый Харконненами, то есть тот, что красного цвета. Итак, опишу диспозицию. В северо-западном углу расположились Харконнены, на юге от них построили базу войска, подчиняющиеся Императору. Что касается Атрейдесов, то они находятся на юго-западе от ваших укреплений. С них-то мы и начнем.

Однако предварительно надо развиться хотя бы до такого состояния, чтобы построить Дворец. Враги будут идти с двух направлений: с запада и с юго-запада. Против первых установите несколько ракетных танков, а вот насчет угрозы с юго-западного направления можете не волноваться. Их возьмут на себя ваши постоянные союзники – Наемники. Случаев, когда Наемники не смогли бы защитить базу, я не припомню – такая вероятность чрезвычайно мала. Итак, защиту вы легко построили (тем более, что ваша база расположена в углу), несколько ракетных танков для истребления орнитоптеров сделали или купили, а все три-четыре харвестера бесперебойно переносятся туда-сюда леталками. Теперь приступайте к поэтапной ликвидации врага.

Этап номер один. База Атрейдесов в целом неплохо защищена, но имеет несколько слабых мест. Стройте новые войска и копите спайс, пока не будут готовы шесть диверсантов (они быстро тренируются). Ведите их на юг к самой кромке карты, а затем прикажите идти на запад, чтобы прибыть к базе Атрейдесов с южной стороны. Сохранитесь. Поставьте одному смельчаку невидимость и взорвите первую орудийную башню, затем таким же образом уничтожьте вторую, третью, четвертую и пятую. Последним саботажником войдите в перерабатывающий завод противника, чтобы урезать его финансовый паек.

В это время шестой диверсант вполне спокойно пройдет через главный вход на севере и взорвет второй перерабатывающий завод. Противник остался без денег. Подводите с южной стороны десяток танков и разнесите почти не охраняемые строительную площадку, космопорт, завод тяжелой техники. Если стрелять дальнобойными юнитами, то легко уничтожите Дворец, радар, ряд ветряных ловушек, исследовательский центр. Остается добить пять ракетных башен с северного входа, чтобы полностью разнести остатки базы. Добить эти башни можно либо ракетными танками (чтобы их ракеты доставали до башен, а те не могли до них достать), либо диверсантами, либо ими же уничтожить несколько ветряных ловушек, чтобы обесточить ракетные башни.

Этап номер два. Самый легкий. Диверсанты пробираются в место между базой Харконненов и ставкой Императора, а затем ползут чуть-чуть на север, где за двумя орудийными башнями расположен перерабатывающий завод. У Императора всего один такой, поэтому утрата его будет врагам очень неприятна. Теперь возможны три варианта действий: нападать на последнюю базу с севера (две башни, но тут базу прикрывают и орудия Харконненов), с юга (одна башня) или с востока (также две башни). В любом случае взорвите диверсантами все башни и дождитесь прихода войск Наемников, чтобы вместе «подчистить концы». Если все проведено так, как сказано выше, то ваши потери будут минимальны, а на все операции по штурму императорской базы хватит пары девиаторов, одного осадного танка, пары ракетных и штук пяти-шести обычных, то есть боевых. Как говаривал мой кумир, «не числом, а уменьем». Намного приятней победить уменьем, чем задавить количеством, не правда ли?

Этап номер три. Заключительный. База Харконненов – крепкий орешек, но теперь ее юное прикрытие в виде императорских сил разбито в пух и прах. Сначала затерроризируйте комбайны врага, чтобы урезать денежные потоки в копилку Хар-

конненов. Взорвите диверсантами все три орудийные башни, но ракетную на востоке можно не трогать. Перебейте мобильные юниты врага быстрым танковым прорывом (2–3 ракетных танка, 2 осадных, 7–8 обычных, 2–3 девиатора), а затем методично сровняйте с землей строительную площадку и перерабатывающий завод. Проехавшись танками вдоль западной кромки карты, уничтожьте все ветряные ловушки так, чтобы не попадать под огонь башен, охраняющих восточный вход на базу. Теперь враг почти полностью лишен энергии, и три ракетные башни совсем безобидны. Осталось довершить дело ликвидацией трех орудийных башен на востоке базы. Хотя можно предоставить это Наемникам.

Есть и другой сектор, в данный момент захваченный Атрейдесами, он окрашен в голубой цвет. С одной стороны, миссия более сложная: враги находятся ближе к вам, а значит, приготовиться к приему гостей вам станет сложнее. К тому же ваши Наемники расположены на приличном удалении, да и большинство пушек врага являются ракетными. В центре карты на двух частях расположилась цитадель Императора, хотя сам он укрылся на территории Харконненов. Первым делом уничтожьте восточную, то есть дальнюю половину императорской базы: она очень слабо защищена. Вторая часть чуть-чуть лучше укреплена, но трех диверсантов хватит как раз на три ракетные башни.

Пора позаботиться об Атрейдесах (они в юго-восточной части карты, но с востока их можно обойти). Очень, очень легко о них заботиться. Зайдите в проход на эту базу с восточной стороны. Ликвидируйте ничем и никем не защищенные ветряные ловушки и сило, обнесенные стеной. Теперь ракетные башни должны отключиться (а их очень много, штук восемь), а орудийных у Атрейдесов нет. Если энергии у врага еще достаточно, можно чуть-чуть рискнуть и уничтожить еще две ветряные ловушки немного западней тех, что вы только что снесли. Сровняйте все здания с землей, и Атрейдесы вам больше не помешают. Переходите к Харконненам...

Вот тут-то и приходит понимание, что этот сектор сложнее, чем предыдущий. Диверсанты не будут столь полезны, так как везде полно вражеских пехотинцев. Однако северо-восточный проход, охраняемый четырьмя ракетными башнями, не столь многолюден. Немного севернее и западнее расположены два перерабатывающих завода. Взорвите их, чтобы отрезать Харконненов от спайса. Соберите танковую армию и нагло ломитесь в северные ворота, где диверсанты предварительно позаботились о ракетных башнях. Чуть-чуть на север вглубь базы снесите строительную площадку Харконненов, а на западе от нее – последний перерабатывающий завод Императора. При прямой атаке небольшие потери неизбежны, но если есть терпение, то все процедуры выполняются вездесущими диверсантами. Итак, Харконнены и Император остались без строительных площадок и перерабатывающего завода, а значит, без денег и возможности восстанавливать здания и строить юниты. Измотайте противника парой совместных операций с Наемниками, и он ваш.

КАМПАНИЯ ЗА ДОМ АТРЕЙДЕСОВ

ПЕРВАЯ МИССИЯ: В пустынях и песках...

Общие советы: за одну ходку за спайсом харвестер приносит семьсот кредитов. Получить харвестер можно, либо построив перерабатывающий завод (и вам пришлют его бесплатно), либо купив его в космопорту или на заводе.

Независимо от выбранной карты действия останутся прежними. Перво-наперво выделяйте все доступные войска в большую группу и отправляйте ее зачищать окружающую местность от пехотинцев врага. В это время стройте ветряную ловушку, сило и перерабатывающий завод. Как только на вашем счету окажутся 2 500 кредитов, миссия успешно завершится.

ВТОРАЯ МИССИЯ: Чуть-чуть трайков и немного пехоты

На выбор даются два сектора. Опишем сначала тот, что внизу (то есть южнее). Мини-база Харконненов, состоящая из радара, бараков и строительной площадки, расположена на юге от вашей. Стройте бараки, штампуйте семь-восемь солдат и, объединив их с имеющимися силами, ведите ребят штурмовать базу. Первым делом расправьтесь с защитниками, а затем взрывайте вражеские бараки. Быстро стройте десяток пехотинцев на родной базе, чтобы они могли отбить периодические атаки трайка и/или одного-двух солдат. Враги придут с западной стороны. Добивайте базу Харконненов, и победа у вас в кармане.

Другой сектор чуть-чуть более легкий, чем предыдущий. Развивая базу, натренируйте десять-двенадцать пехотинцев и приплюсуйте к ним пять трайков и солдат, выданных в начале миссии. Посылайте их на юг, где уютно расположились бараки, строительная площадка и две ветряные ловушки. Снеся их и добив выживших, вы увидите надпись о победе. Главное – не строить лишнего, ведь миссия проходится без дополнительных трайков, поэтому завод по производству легкой техники (light factory) вряд ли понадобится.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ: Кровь и песок

Выбирайте сектор, уже контролируемый Ордосами. Итак, стройте ветряные ловушки, перерабатывающий завод, бараки и радар. Завод по производству легкой техники не обязателен, хотя можно построить и его. Вражеская база находится в северо-западном углу карты. Постройте десятка два легких пехотинцев, а затем наштампуйте дюжину труперов. Посылайте ваше воинство совместно с техникой на базу противника. Постоянно клепайте новые юниты, пока идет уничтожение защитников и зданий противника. Вскоре перевозчик принесет на базу два трайка и два квада. Объединив их с уже атакующими Ордосов войсками, вы обязательно вырвете победу. Опасайтесь харвестера, сразу выделив всю технику на его атаку и держа пехоту подальше. Уничтожив врага, можно спокойно собрать необходимые 5 000 единиц спайса. Кстати, обследуйте северо-восточный угол, чтобы полюбоваться развалинами цитадели Харконненов.

Другой сектор более сложен. У врага есть завод легкой техники, а сам он располагается ближе к вашей базе. Находится же он в северо-восточной части карты.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ: Мгновенный прорыв

Это задание простое: защитить фременов в юго-восточном углу карты, а заодно покончить с укреплением Харконненов. Берите все войска и сразу (подчеркиваю, сразу) езжайте на север, а затем на запад. Уничтожьте по дороге трайк и навалитесь всем скопом на орудийную башню. Ликвидируйте на базе противника в первую очередь именно завод по производству тяжелой техники, потом бараки, перерабатывающий завод, строительную площадку и все остальное. По ходу действия на вашу базу подбросят подкрепления в виде двух танков и трайка, а врагам привезут несколько труперов. Объедините ваши силы и, подавив пехоту, добейте вторую орудийную башню на севере. После тотального уничтожения всех строений на родную базу попрут трайк и пара пехотинцев, так что натренируйте группу пехоты из свежевыстроенных бараков.

ПЯТАЯ МИССИЯ: Буря в пустыне

Харконнены захватили фременов и намерены использовать их в качестве заложников. Их держат в бараках в самом-самом северо-западном углу. Однако прежде необходимо добыть подкрепление, конфисковав технику у контрабандистов. Постройте три трайка и, объединив их с квадом и инженером, посылайте на

север вдоль горной гряды. Сверните на восток, как только увидите проход в том направлении. Игнорируя предупреждение контрабандистов, ликвидируйте все пять пехотинцев. Захватывайте космопорт, и фрегат тут же выгрузит три боевых танка и пару квадов. Как дополнение к боевой технике, привезут и мобильную строительную площадку. Разверните ее, начните строить базу, клепать много-много юнитов, и в конце концов перебьете всех злобных Харконненов...

Что, вас не устраивает такой вариант? Могу предложить немного рискованный, но не такой стандартный и утомительный. Заказывайте в космопорту всю доступную боевую технику, в то время как завод и бараки будут работать на полную мощность. Объединяйте ваши силы в одну большую и разношерстную толпу и ведите всех точно на запад от космопорта, на вражескую базу. Однако перед этим выделите трех-четырех труперов и одного инженера. Посылайте их на север от космопорта, пока они не упрутся в кромку карты.

Теперь уничтожайте одинокий трайк на западе и переключайтесь на основную ударную армию. Эта армия должна скопиться около прохода и выманить к себе все силы противника. Быстро проходите труперами и инженером на запад до конца гряды и двигайтесь немного на юг, где труперы сцепятся с орудийной башней Харконненов. Инженер не ввязывается ни в какие сражения и бежит немного на запад, а затем на север до упора в виде кромки карты. Держитесь точно именно вдоль кромки, и вскоре вы увидите сило, затем две ветряные ловушки и сами бараки, которые нужно захватить. Ни в коем случае не перемещайтесь на юг, так как там стоит еще одна орудийная башня. Пройдя вдоль кромки и не попав в радиус огня башни, заходите в бараки. Через секунду миссия закончится, даже если ударная армия, о которой вы забыли, уже погибла в неравном бою.

ШЕСТАЯ МИССИЯ: Осада

Сейчас постарайтесь, развивая базу, руководить боевыми действиями. Щелкайте на какое-нибудь здание и, пока оно строится, смотрите за юнитами, затем размещайте уже созданное строение и возвращайтесь к маневрам. С самого начала соберите все силы и ведите их на север. От того места, где стояли вражеские трайк и квад, мысленно перенеситесь на один экран на север – именно тут стоят две орудийные башни. Подведите к ним ракетный и осадный танки и поочередно (с безопасного расстояния) расстреляйте обе. Убирайте технику обратно на базу, оставив на расчищенном месте небольшое прикрытие в виде осадного танка и прикрывающих его пехотинцев. Пока танк будет уничтожать пехоту противника, отбейте атаку ракетного и боевого танка Ордосов на вашу базу – они придут с востока.

В это время построенный радар и завод тяжелой техники позволят возвести космопорт. Заказывайте осадные танки, боевые, дополнительный комбайн и перевозчики к ним. Теперь посылайте армаду немного к северо-западной части карты, где надо, не доходя до радиуса обстрела орудийной башни, перестрелять ракетными танками целую толпу пехотинцев. Когда их поток иссякнет, с безопасного расстояния взорвите башню и ликвидируйте пару боевых танков. Уничтожайте всю мини-базу: в первую очередь взорвите космопорт, через который постоянно прибывали все новые и новые войска. На всю операцию по уничтожению мини-базы хватит пяти боевых, трех осадных и одного ракетного танка. Отведите малость потрепанные силы на ремонт, а сами покупайте новые войска. Теперь остался один противник – Ордосы, раскинувшие свои укрепления на севере карты.

Накопите десяток боевых танков, присоедините к ним три ракетных и пару осадных. Постройте дополнительно немного квадов и трайков. Двигайте свою армаду к главному, северному входу на базу противника. Квадами и трайками езжайте к разрушенной мини-базе в углу, а от нее – по кромке карты на восток. Это еще один проход на базу, абсолютно лишенный каких-либо пушек, однако слишком узкий для широкомасштабных боевых действий. Атака перерабатывающего завода отвлечет на время основные силы защитников, и вы сможете ракетными танками с безопасного расстояния расстрелять обе орудийные башни.

Теперь сцепитесь с волной Ордосов и оставшимися силами ломитесь на север, вглубь базы. Уничтожайте все три завода и бараки, затем, продвинувшись на север, уничтожьте перерабатывающий завод, которой был атакован вашими трайками. Уничтожьте стену на востоке, чтобы взорвать строительную площадку и ветряные ловушки. Ликвидируйте еще одну стену, бараки и два завода. На этом остатки сил можно эвакуировать, приказав отвести их в ремонтную площадку. В это время произведенной на базе техники будет достаточно для повторной, уже окончательной атаки. К тому же привезут подкрепление в виде трех боевых и трех ракетных танков. Расстреляйте орудийные башни и взорвите все, что увидите. Ликвидируйте и две башни в центре карты.

Другой сектор (восточнее). Заметно сложнее, чем предыдущая карта, из-за присутствия трех баз: Наемников, контрабандистов и самих Ордосов. Как вы помните, в другом секторе Наемников не было. Их база находится прямо на западе от вас и очень хорошо укреплена с северной стороны двумя ракетными башнями. Атакуйте ее с юга, где одна орудийная башня сносится ракетными танками без всяких проблем. Уничтожьте электростанции, и ракетные башни выйдут из строя.

Теперь ликвидируйте сопротивление и переключайтесь на остальных врагов. Их поселения расположены в юго-восточной части карты. Несколько машин и отряд пехоты может следовать по восточной кромке карты, чтобы достичь космопорта, охраняемого с запада одной башней. Уничтожайте этот космопорт, чтобы отрезать Ордосам доступ к бесплатным подкреплениям. Основной группой сил нападайте с западной стороны, где, разрушив две орудийные башни, надо ликвидировать перерабатывающий завод и строительную площадку немного восточнее и второй перерабатывающий завод к югу отсюда. Денежный поток вы перекрыли, а следовательно, гарантированно победили.

СЕДЬМАЯ МИССИЯ: Под звуки боя

Не сказать, чтобы очень сложный этап, но довольно интересный. Как обычно, обустраивайте базу, и вскоре после прибытия подкреплений вам сообщат об устроенной Императором ловушке. Отразите пехотную атаку с севера и уничтожьте технику и солдат, прибывших с восточного направления. У Харконненов две базы: средних размеров в центре и большая в северо-западном углу. Начните именно с центральной базы: она охраняется только пехотой, если не считать двух осадных танков центре и башен около входов.

Обойдите эту базу с западной стороны и взорвите никем не охраняемый перерабатывающий завод немного севернее самой базы. Будьте готовы к контратаке со стороны главной базы. С востока от центральной цитадели ликвидируйте тройку боевых танков и пехоту, а зтем снесите как башни, так и ветряные ловушки. Теперь, накопив достаточное количество звуковых, осадных и боевых (для прикрытия) танков, перебейте массу пехоты и рушьте ракетными танками все башни. Если прикупили еще техники, то приступайте к планомерному уничтожению главной базы в северо-западном углу.

Существуют три варианта ее атаки. Первый – ломиться через главный восточный вход и принять на себя огонь всех четырех башен. Второй – по северному краю карты дойти до этой базы и взорвать стену, а потом рушить ветряные ловушки и строительный завод в самом углу. Третий вариант – подойти к базе с юга и устроить около узенького прохода генеральное сражение с противником. То есть через этот узенький ход может пройти только

пехота, но техника взобраться уже не сможет. Враги тут же ринутся в обход и, выезжая через восточный вход и объезжая базу, нападут на армию с западной стороны. Ведите с ними сражение (враги будут сильно разобщены из-за поиска пути к вам и растянутся в длинную цепочку, в то время как ваши «орлы» будут палить одновременно) и по узкому проходу проведите отряд труперов, которые в суматохе останутся незамеченными и взорвут исследовательский центр и все, до чего смогут добраться. Я комбинировал второй и третий варианты атаки и вышел из сражений с минимальными потерями.

ВОСЬМАЯ МИССИЯ: Партизанская война

Общие советы: построив Дворец, вы получите возможность строить фременов, невидимых солдат с мощной броней и атакой. Они постоянно невидимы, если сами не атакуют кого-либо или рядом нет пехоты.

Отбейте атаку и объедините несколько единиц техники и всех инженеров в одну большую группу. Остальные юниты пусть защищают развивающуюся базу. Теперь, следуя северной кромке карты, дойдите группой с инженерами до базы контрабандистов. Они будут настроены к вам нейтрально и превратятся во врагов только в случае прямого нападения на них. Раздавите юнитом всех трех солдат (нападением *это* не считается – может, вы поступили так случайно, ошиблись немножко?) и захватывайте инженерами все три сило со спайсом и перерабатывающий завод. Получите массу денег, которые пойдут на быстрое благоустройство базы и покупку новой техники.

Немного юго-восточней бывшей базы контрабандистов расположена мини-база Ордосов. Ее охраняют три орудийные башни и немного трайков и квадов. Расстреляйте башни вашими ракетными танками и ликвидируйте базу и ее защитников. Теперь остались две цитадели: Ордосов в юго-западном углу и Харконненов в юго-восточном. В принципе, учитывая изначально большое количество техники, которую дают с самого начала, вполне возможно сразу в начале игры снести Харконненов. Их база очень мала и слабо защищена. Обойдите ее с западной стороны и нападите с прохода на юге. Так вы сможете не связываться с тремя башнями, а взорвать малочисленные юниты врага, а затем все здания, включая ветряные ловушки. Электроэнергия у врага достигнет нулевой отметки, поэтому две ракетные башни замолчат раз и навсегда. Одну орудийную расстреляйте издалека.

Итак, почти с самого начала игры вы ликвидировали с минимальными потерями три укрепления и набрали большое количество спайса из сило контрабандистов и собственными комбайнами. Ордосы наконец опомнятся и начнут посылать на вашу базу свои войска. Атаки будут происходить с юго-западного направления, так что поставьте там две-три башни. Обязательно поставьте около них побольше пехоты, чтобы замечать невидимых диверсантов. Обследуйте и местность, чтобы видеть приближающихся диверсантов до того, как они включат невидимость. Накопив побольше техники и пехоты, переходите к атаке. Технику отправляйте к северному входу на базу. Ведите пехоту (штук двадцать труперов, пять фременов и дюжину легких пехотинцев) к южному краю карты, откуда она направится на запад.

Пройдя по горам, солдаты обнаружат секретный проход на базу Ордосов. Уничтожайте четыре сило, радар, ракетную башню и всякие здания, пока в северном проходе будет идти стычка между вашей техникой и защитниками базы. (Учтите, что сперва должна напасть техника для выманивания всех-всех юнитов врага из глубины базы ко входу.) Если сражение удастся затянуть подольше, можно и даже нужно разнести полбазы, особенно важно уничтожить строительную площадку на севере от секретного входа, а затем Дворец в самом углу. Желательно и взорвать как можно больше обычных зданий, чтобы противник не оправился от вашего нападения. В принципе, техникой даже можно пожертвовать, если солдаты грамотно сработали. Стройте новые юниты и добивайте все, что осталось добить. Сделать это можно фременами, а можно – новой танковой лавиной.

ДЕВЯТАЯ МИССИЯ: Император, мы пришли за тобой!

Советую выбрать угловой сектор: хотя стратегически ваши противники расположены лучше, но зато ваши базы находятся на минимальном удалении друг от друга и их можно защищать как одну. Где расположены враги? На востоке и западе от вашей базы находятся две цитадели средней мощности, на один экран южнее находится начало базы Императора, которая тянется до северного края карты. Главная и наиболее укрепленная база Харконненов раскинулась в северо-западной части.

Развивайте базу и налаживайте оборону на северном направлении. Как только накопите семь-восемь боевых танков, несколько ракетных и осадных, то можете предпринять штурм одной из мини-баз на востоке или западе. Какую именно лучше атаковать в первую очередь, сказать сложно: на восточной расположено меньше охранных башен, но и больше юнитов, чем на западной.

Разгромив обе базы (на западной нет ни ракетных башен, ни танков – примените орнитоптеров), готовьтесь к следующему прорыву. Принимайтесь за базу Императора. На юге от нее уничтожьте перерабатывающий завод и сило, охраняемые одной башней, но дальше на север не суйтесь. Натренировав во Дворце побольше фременов и усилив их труперами, ведите ребят в северо-восточный угол. Оттуда пройдите на запад, поднимитесь по склону, недоступному для техники, и наведите большой переполох в тылу врага. Если при этом техника отчаянно ломанется на базу через главный южный вход, то враги бросятся к этому входу и не будут сильно мешать пехоте при уничтожении зданий.

Пройдитесь солдатами с севера цитадели Императора на юг, избавив врагов от всех строений. Осталось расстрелять орудийные башни (ракетные работать не должны), которые во множестве охраняют южный проход. Поднакопите силы и ведите войска к северной кромке карты, откуда пройдите в северо-западный угол. Именно здесь, у северного входа на главную базу Харконненов, сопротивление будет наименьшим. Уничтожьте одинокую башню и волну защитников и принимайтесь за методичное разрушение перерабатывающих и иных заводов и ветряных ловушек. Небольшую группу можно отправить с середины бывшей базы Императора по мостику в гости к Харконненам. Они могут разрушить строительную площадку и ряд важных зданий типа космопорта или исследовательского центра. Объединив в центре базы силы, расстреляйте (лучше с безопасного расстояния) все башни, а затем и строения.

Второй сектор, не угловой. Оборона у вас слабенькая, базы разъединены сильно. Вам противостоят три серьезные базы: в северо-восточном углу – императорская, чуть ниже ее расположена главная цитадель Харконненов, а вторая база этого Дома отстроена в северо-западной части карты. Первой падет вторая база Харконненов (четыре башни, немного юнитов. Небольшая и сравнительно слабая; нападайте с севера). Затем настанет очередь базы Императора (пройдите по мостику с западной стороны, чтобы избежать схватки с четырьмя башнями и спокойно разрушить наиболее ценные здания. В самом углу расположен Дворец, прикрываемый дополнительно двумя ракетными башнями). Третьей целью выбирайте главную базу Харконненов (крепкий орешек, поэтому нападайте с северного входа, чтобы не попасть под огонь одновременно восьми (!) охранных башен). Уничтожив строительную площадку рядом с северным входом, можно постепенно выводить башни из строя без боязни их последующего восстановления на прежнем месте.

Император мертв! Празднуйте победу – вы ее заработали...

■

RED JACK (Начало на стр. 38)

Идите по ней вплоть до ворот с лицами. Приглядитесь к лицам и сделайте так, чтобы на обоих было умиротворенной выражение. Идите вперед. Пройдя немного по мосту, развернитесь и посмотрите на верх ворот. Там будет изображена комбинация из камней. Запомните ее. Развернитесь и продолжайте путь. Зайдите (щелкните) на одну из платформ. Сразу же нажимайте «ОК». Салливан вызовется вам помочь. Снова залезайте на платформу. Поставьте камни в нужную позицию. Когда вы помещаете камень в ячейку, противоположная платформа двигается. Чтобы вынуть камень из ячейки, просто щелкните по человеку, который перед ним стоит. Чтобы положить камень в свободную ячейку, щелкните по нужному камню, находящемуся у вас. Итак, вы в лавовой пещере. Чтобы ее пройти, вам понадобится умелая работа с клавиатурой (мышь не используйте!). Существует два типа камней: постоянные и исчезающие. Постоянные – большие глыбы. Исчезающие (через несколько секунд после того, как вы на них наступили, и появляющиеся заново, как только вы с них спрыгнули) – маленькие, плоские. Много платформ отсутствует, и вам надо нажать на несколько рычагов, разбросанных по залу, дабы появились дополнительные. Чтобы пройти этот зал, нажимайте вперед, вперед, два раза направо, вперед, вперед, налево, вперед, направо, вперед, направо, вперед, направо, вперед, налево, вперед, направо, вперед, вперед, вперед, направо, вперед, налево, вперед (обязательно сохранитесь!), направо, вперед, вперед, налево, вперед, налево, вперед, вперед, налево, три раза вперед, направо, вперед, вперед. Всё!

Попав на перепутье, идите налево. Не спешите! Огнеметы проходить очень легко, главное – запомнить момент, когда они перестают стрелять (сохраняйтесь после каждого огнемета). В конце нажмите рычаг, развернитесь и идите спокойно назад, в противоположную комнату. Хватайтесь за кольцо. Идите вперед. Вынимайте маску. С мумией драться бесполезно, она неуязвима. Поэтому просто пытайтесь перерубить стебель справа. Когда вам это удастся, мумия погибнет. Снова хватайтесь за кольцо. На перепутье сворачивайте направо. Идите вперед. Открывайте дверь. Идите вперед. Поднимайтесь по ступенькам справа. Обходите трон с любой стороны. Посмотрите на скелет Рыжего Джека. Возьмите блестящий ключ. Вы станете членом Братства. Поговорите с Анной (Салливан) и сообщите ей, что Рыжий Джек – ее отец. Идите наверх и заходите в разрушенное бамбуковое здание слева. Идите в дальний его конец и откройте сундук найденным ключом. Вы найдете книгу. Пролистайте ее. Это судовой журнал. В конце будет рецепт, которым вам придется в дальнейшем воспользоваться. Можете потренироваться в стрельбе из катапульт (это тоже понадобится). Возвращайтесь в комнату с лавой. Проходите ее и идите на берег. Поворачивайте направо, поднимайтесь по лестнице до двери. Вставьте маску в дверь. Идите дальше. Поднимитесь по лестнице и вставьте штуку, которую вы нашли в деревянном ящике на берегу, в горн. Спускайтесь вниз по лестнице и поворачивайте направо. У дверей лежит факел, возьмите его. Теперь возвращайтесь на пляж. Подействуйте факелом на место для костра. Поговорите с прилетевшим ученым Рокфишем.

УРОВЕНЬ 4: Крепость Черной Бороды

Поговорите с ученым, затем с Анной. Поверните на 180 градусов и откройте стоящую рядом с вами бочку, возьмите один кусочек угля. Еще раз на 180 градусов и вперед – в лифт. Передвиньте рычаг справа в позицию «Bar». Заходите в комнату. При разговоре с Рокфишем выберите вторую фразу. Затем переговорите со всеми находящимися в баре. Выпросите у Лаяла (большой матрос) немного порошка. Для этого поговорите с ним два раза. Затем идите налево, за стойку бара. Приготовьте напиток, как написано в рецепте: литр рома (одно вливание в кружку), две щепотки селитры (saltpeter), одна щепотка серы (sulfur), один брикет угля, одна столовая ложка сиропа ипекаки (ipecac), красный перец, две порции эля. Сохранитесь. Затем идите в сторону лифта. Рокфиш заберет у вас напиток. К вам приедет капитан Черная Борода. Поговорите с ним. После достаточно продолжительного разговора он заснет, а на базу нападут. Вам надо будет стрелять из пушки. Боеприпасы у вас не ограничены, поэтому стреляйте непрерывно. Будет три уровня, на которых будет множество наемников. Старайтесь сбивать летящие в вас мечи и мешочки с порохом. После этого вам предстоит сражение с Боуном. Убить его очень легко. После разговора с Черной Бородой вы отправитесь в Карфагену спасать своих друзей.

УРОВЕНЬ 5: Карфагена

Пройдите немного вперед. Поговорите с Рокфишем и с Анной. Встаньте на платформу и попросите Анну повернуть рычаг слева («Turn the valve on the left»). Вы опуститесь вниз. Откройте дверь, пройдите в комнату с речкой и закройте за собой дверь. Теперь идите налево и поверните рычаг с надписью «Fill». Крикните в трубу в потолке, чтобы Анна и Рокфиш встали на платформу («Get on the raft»). Затем вернитесь к рычагам и поверните рычаг с надписью «Drain». Поговорите с Рокфишем, скажите ему «Go around...», затем встаньте на платформу посреди реки. Скажите Рокфишу, чтобы он потянул за цепь («Pull the chain»). То же самое скажите Анне. Ворота откроются полностью Повернитесь на 180 градусов и перерубите веревку мечом. Рокфиш погибнет. Поднимитесь вверх по лестнице, выслушайте Анну. Идите дальше, открывайте дверь. Переговорите с Элизабет и со своим братом. Затем спускайтесь на нижний этаж. Идите до противоположной стены с проходами. Спускайтесь вниз по лестнице в комнату. Там вас будет поджидать мастер пыток. В сражении вам придется воспользоваться умением уворачиваться. Каждый раз, когда вы сумеете увернуться от комбинации ударов (обычно два), вы пройдете на один экран вперед. В конце концов (на третьем экране) вы сможете взять меч, но не пытайтесь убить палача, он слишком быстр. Просто отойдите назад и щелкните на котелок с лавой, подтолкните пыточного мастера на лаву и ударьте один раз мечом. Вы победили.

Возьмите ключ, затем поднимитесь по ступенькам (не выходя из комнаты) к бассейну и возьмите лупу со свечой, оставшейся от Рокфиша. Возвращайтесь в комнату, из которой пришли. Поднимайтесь по лестнице. Открывайте дверь ключом, заходите внутрь. Подойдите к доспехам. Из каждого доспеха возьмите специальный ключ. Вернитесь в комнату с Анной. Открывайте коробки на стенах, ставьте в пазы соответствующие фигурки и дергайте за рычаг. Всего вы должны дернуть четыре раза. Затем идите к большому рычагу на выступе и дергайте его. Поднимайтесь по лестнице к комнате, которая раньше была закрыта. Поговорите с Элизабет и братом. Заходите в комнату. Идите к книжной полке (правой, если зайти в комнату) и щелкайте на ней. Будет много разговоров и долгий мультик.

УРОВЕНЬ 6: Таинственный Остров Рыжего Джека

Сначала вам предстоит убить одного испанского солдата. Затем броситься спасать несчастную Анну. Бегите в комнату с двумя лестницами (где есть горн). Идите к двери, нажимайте кнопку. Маркес вас ждет. Убить его невозможно, поэтому надо сначала отступать до упора, а потом пытаться нажать на кнопку около двери. Когда вам это удастся, начинайте активно наступать. И держите некоторое время Маркеса на площадке рядом с Анной. Когда он попадет в ловушку, бегите быстрее в комнату с горном, зовущим осьминога, и дайте из него сигнал. Главному вашему врагу придет конец. Теперь немедленно возвращайтесь на пляж и бегите на помощь Черной Бороде. Поменяйте умиротворенное выражение лиц у статуэток на злобное. Все солдаты погибнут. Затем расстреляйте два испанских галеона (они должны утонуть).

ВСЁ!!! Победа! Сокровище ваше! Рыжий Джек всё-таки появится на встрече, и вы будете несколько удивлены его видом. Ну и конечно, необходимо закончить дело массой разговоров на различные темы. Элизабет и ваш брат поженятся. Черная Борода вернется к себе в крепость, а Лаял всегда будет готов помочь.

Теперь вы полноправный (и богатый) капитан-пират.

■

HEXPLORE (Начало на стр. 28)

Вторая градация – это снаряжение Адепта, являющееся более продвинутым вариантом по сравнению с простой вещью. В этом случае на картинке с изображением вещи появляется одна звездочка. Во второй половине игры герои также смогут найти имущество, достойное Эксперта. Отличия от обычных вещей заметны и невооруженным глазом: две звездочки и появление у предметов голубоватого контура. В свою очередь, самое сильное снаряжение подсвечено алым цветом и вдобавок обозначено уже тремя звездочками.

Поиск все более усиленных видов оружия также является одним из стимулов к осмотру местности в надежде обнаружить парочку-другую секретных комнат и тщательно припрятанных сундучков. Более мощные вещички имеют, плюс ко всему, большую зону поражения, если это взрывчатка, мины или огненный шторм; дальше и быстрее летят, если это оружие дистанционной атаки; дольше действуют в случае с заклятиями охраны и невидимости. Ярким примером эволюции оружия является огненный шар мага. Простой шар ничего особенного собой не представляет, файрболлы Адепта вылетают из посоха залпами по три штуки, маги-Эксперты пускают заметно более жгучие шары пламени, а вот самый сильный посох позволяет выдавать пять файрболлов, наносящих урон от пятисот единиц и выше!

Любые вещи, подобранные персонажем, который умеет ими пользоваться, автоматически складываются в общую копилку снаряжения, не забивая его инвентарь для обычных вещей (бутылочек, квестовых предметов и т. п.). Однако и другие герои могут брать снаряжение, которое они не в силах использовать. При этом вещи грузятся в инвентарь, где они совершенно бесполезны и занимают только лишнее место, поэтому старайтесь сразу передать их персонажу, для которого они предназначены.

Из инвентаря вещи вполне возможно и просто выбросить, чтобы их подобрал ваш напарник. Однако есть и не вполне понятная возможность выкинуть предмет из слотов снаряжения. Нажмите на оружие правой кнопкой мыши, и оно выпадет на землю. Единственным случаем, когда я нашел оправданное применение такому ходу, было избавление от пожитков лучников в магазине деревни Зарко: я нанимал лучника, выкидывал у него лук со стрелами, затем так же поступал и со вторым, третьим... потом принял обратно в команду «старого» стрелка и подобрал кучу бесплатных стрел. Мелочь, а приятно, да и никто на такое безнравственное поведение не обиделся и даже не сказал ни слова против.

Еще один важный момент. Средства уничтожения, применяемые вашим персонажем, не наносят никакого вреда любым дружественным NPC или остальным членам отряда. Неправдоподобно, но зато удобно. Окружили воина толпа омерзительных злигов, сразу создайте над кучей малой огненный дождь или киньте взрывчатку. В отличие от злигов, «дружественный огонь» воин переварит без проблем. У врагов почти то же самое – свои по своим не попадают в упор. Единственное – ловушки вредят равно всем: и врагам, и друзьям.

ПУТЬ ЧЕТЫРЕХ

Кому же предназначено спасать священную книгу от покушения темных магов? Конечно, им, великим героям прошлого и будущего. Что ж, пройдемся по персоналиям, ведь героев надо знать не только в лицо.

ПУТЕШЕСТВЕННИК

Нельзя сказать, что он самый идеальный и сбалансированный герой, но в целом парень не промах. Разбирается в механизмах, с радостью отключит ловушку или уберет барьер.

Смесь клирика и ниндзя. Судите сами.

– ***Катана***. Изящное, но вместе с тем простое оружие. А так – меч как меч.

– ***Мешок с взрывчатым порошком***. Персонаж размахивается и кидает его под ноги врагу. Экономьте его в первых главах, так как улучшенные варианты мешков обладают приличной зоной поражения. Основное средство против генераторов привидений и толп врагов.

– ***Метательное лезвие***. Огромных размеров металлическая звезда с долгой перезарядкой и довольно медленным полетом. Применяется только на короткой дистанции. Улучшенные варианты позволяют кидать три звезды на более далекое расстояние.

– ***Волшебная сабля***. Ценна тем, что выпускает синие волны, которые хоть и бьют на очень короткую дистанцию, но очень часто не дают противнику вплотную приблизиться для рукопашной. Против стреляющих врагов так же бесполезна, как и катана.

– ***Мина***. Кидайте в проходы, и погнавшийся враг обязательно напорется на нее. Взрыв довольно большой, да и урон немаленький. Улучшенные варианты увеличивают зону взрыва и, разумеется, его силу.

– ***Яд***. Герой кидает желтоватое облако пыли во врага, которое при попадании образует вокруг того небольшие кольца отравы, постепенно отнимающие у вражины жизнь. Лучше всего кинуть яд и смыться куда подальше, дождавшись смерти противника.

– ***Бутылочка лечения***. Излечивает определенный уровень жизни указанного персонажа. От простых бутылочек отличается тем, что ею может воспользоваться только путешественник, да и лечит она значительно лучше.

ЛУЧНИК

Вольный стрелок, предпочитающий снайперски снимать врагов на дальних и средних дистанциях, однако почти не приспособленный к ближнему бою. Он единственный, кто может протиснуться через узкие щели в секретные комнаты.

– ***Кинжал***. Оружие смертников и самоубийц. Откровенно слаб, посему практически не используется.

– ***Лук***. Основное оружие лучника, которое впрочем, тоже малоприменимо и малоэффективно. Как только появятся сюрикены, забудьте о луке до появления его более мощных версий, которые позволят стрелять сразу тремя стрелами.

– ***Сюрикены***. Мое самое любимое оружие. Патроны не нужны, а звездочки вылетают длинной очередью со скоростью не хуже, чем из пулемета. Максимально быстро нажимайте на левую клавишу мышки, и результат оправдает любые ожидания.

– ***Дарты***. Восемь маленьких стрел вылетают в разные стороны, раня всех окружающих. Применяются, когда лучника окружают многочисленные, но слабые враги.

– ***Арбалет***. Наиболее мощное стрелковое оружие. Хорошо стреляет, при попадании может уложить несколько рядом стоящих тварей. В конце игры – это оружие победы.

– ***Призма видения***. Очень редко попадается – вряд ли вы найдете их больше десятка за всю игру. Однако артефакт это полезный, так как позволяет «открывать» некоторые комнаты, тьма в которых не рассеивается при приближении героев, вследствие чего нельзя увидеть и открыть имеющиеся в таких комнатах сундуки.

– ***Бола***. При попадании в монстра начинают его смешно крутить, отнимая жизнь и на время выводя из боя. Даются очень редко, а промазать легче легкого, поэтому старайтесь кидать бола по медленным тварям.

ВОИН

Прямая противоположность лучнику – любитель ближнего боя и поклонник грубой физической силы. Хоть он и может метать топоры или кидать зажженные бочонки с порохом, но с дубинкой или топором он становится настоящим убийцей. Наиболее защищенный персонаж, ведь, помимо доспехов, воин может таскать с собой и щит. Огромная сила позволяет воину нажимать на кнопки с изображением ладони.

– ***Топор***. Обычно убивает одним-двумя ударами большинство известных монстров. Однако для того чтобы ударить топором, желательно вначале подойти поближе, а этим многие твари активно пользуются, поливая воина градом снарядов.

– ***Огненный пояс***. Очень полезная вещь, если вы предпочитаете биться с тва-

рями в рукопашной. Примените ее на любом персонаже, и тот, подойдя вплотную к врагу, сможет его изжарить.

– ***Дубина.*** Бьет немного сильнее, чем топор, а в остальном ничем от него не отличается. Также не слишком полезно против толпы тварей, в то время как очень эффективно в битве с боссами и просто живучими противниками-одиночками.

– ***Метательные топоры***. Медленно летят, но больно бьют. Небольшая дальность действия делает эти томагавки оружием среднего боя.

– ***Бочонок с порохом***. Иногда в игре они называются «минами-воинами», что в принципе верно. Однако, в отличие от мин, взрывается по прошествии небольшого количества времени, независимо от того, есть рядом враги или никого нет. Взрыв вызывает небольшое землетрясение.

– ***Молот***. По всей видимости, воин бьет им по полу, вызывая таким образом расходящуюся по поверхности мощную ударную волны. Если грамотно подойти к его использованию, то можно завалить с добрый десяток глоров всего одним ударом.

– ***Щит***. Существенный довесок к защите воина, однако найти его не так-то просто.

МАГ

Мой любимец, требующий наиболее тщательного присмотра. Самый функциональный член отряда, способный и врагов бить, и раны лечить, и невидимость с неуязвимостью насылать. Мастер на все руки, тут и говорить нечего. Ценен и тем, что только познавший волшебное искусство сможет прочитать развешанные на стенах заклинания или заставить колдовской обелиск заработать.

– ***Магический посох***. С его помощью колдун вызывает грозовую тучу, которая некоторое время атакует выбранную мишень молниями. Чтобы применить этот посох, необходимо подойти к цели практически вплотную. А это очень рискованно, ведь монстры не будут спокойно наблюдать за действиями мага.

– ***Огненный шар, он же файрболл***. Самое лучшее после сюрикенов лучника средство убиения враждебных созданий. Может, оно и не очень сильное, но зато быстрое, удобное и способное бить на сверхдальние дистанции. Кстати, файрболлы, в отличие от тех же стрел, не имеют неприятной привычки заканчиваться в самый неподходящий момент.

– ***Огненный дождь***. Самое то против многочисленных противников! Плохо только, что перезаряжается очень медленно. Иногда огненным дождем можно накрыть противника с противоположной стороны тонкой стены или барьера.

– ***Заклинание видения***. Вспомогательный спелл, открывающий затемненные участки карты. Никогда не кончается, поэтому им можно пользоваться сколько угодно.

– ***Заклинание защиты***. На определенное время делает выбранного героя полностью безразличным к вражеским атакам. Хе-хе, на самом деле это заклинание не «защиты», а полной неуязвимости.

– ***Заклинание невидимости***. По характеру действия – логический брат-близнец заклятья защиты. В чем разница? Если враги не видят героя, это не мешает им случайно попасть в него в ходе ожесточенной перестрелки с видимыми героями.

– ***Заклинание лечения***. Пользоваться им можно бесконечно, если вам не надоест ждать, пока оно в очередной раз не перезарядится. Я пользовался им только для лечения самого волшебника, хотя можно лечить им и всю группу.

Определимся с выбором героев. Поясню еще раз. Выбирать классовый состав отряда вам не дозволено, можно лишь перебирать различных представителей трех классов из имеющихся четырех. Формирование команды героев произойдет в самой первой главе Hexplore. Выбор очень невелик и колеблется в таких пределах: «живучий, но медленный», «не совсем живучий, но и не «тормоз» и «не живучий, но быстро бегает». Это воин Vigrand, лучник Drulak и маг Uraeus. Путешественник MacBride не выбирается, а дается по умолчанию раз и навсегда. Как вы видите, мои воин и лучник относятся к золотой середине в соотношении «здоровье – скорость», что же касается мага, то я решил выбрать медлительного только потому, что маг обычно действует на дистанции, поэтому быстро подбегать к противнику ему не требуется. Моему колдуну Uraeus сбегать от противника вообще не требуется, благо он достаточно здоров, чтобы выдержать и рукопашную схватку.

ХИТРЫЕ ПРИЕМЧИКИ ИЛИ ЭТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ

– Автоматическое улучшение предметов

При нахождении более мощных боеприпасов и вообще всего снаряжения старые никуда не исчезают, а улучшаются до крутости новых! Поясню: нашел путешественник два обычных мешка с порохом (Adventurer's Explosive Powder), а затем повезло ему, и наткнулся наш герой на улучшенный вариант взрывчатки (Adept Adventurer's Explosive Powder). Что произошло, как вы думаете? У путешественника в кармане оказались три мешка улучшенной взрывчатки! В это трудно поверить, но это действительно так. Отсюда вытекает железное правило: берегите боеприпасы с самого начала игры, и уже в середине у вас будет море крутых вещиц, способных одним попаданием «вынести» наисильнейших противников. Лучше всего экономить патроны, активно пользуясь магией, которая ничего не тратит и ничего не «стоит». Видать, ману в те темные и далекие времена еще не открыли...

– Сквозь металл, золото и камень

Порой путешественник может проскочить через закрытую дверь, хотя это случается довольно редко. Щелкните мышкой на запертой двери, и ваш герой пройдет сквозь нее. Чтобы выбраться обратно к оставшимся трем соратникам, повторите процедуру. Раз на раз не приходится, и во второй раз подряд так проскочить уже не удастся.

– Берегите бутылки

Причем не простые, а... нет, не золотые, а специальные баночки, которыми может воспользоваться только путешественник. Наукой и моим собственным опытом доказано, что специальные бутылочки для лечения также автоматически улучшаются с нахождением новой, более сильной версии. Если сначала можно было вылечить за раз двести жизней, то потом можно будет добиться исцеления в восемьсот хитпойнтов. Обычные пузырьки лечения улучшению не подлежат, поэтому только их и пейте, чтобы поздней более эффективно воспользоваться теми, что накопит путешественник.

– Помедленней, пожалуйста

Хотите выслушать совет ветерана и узнать, как быстрее всего разделаться с настырными врагами? Самое главное правило – все более-менее важные бои проводите в «замедленном» режиме времени. Особенно актуально это ближе к концу игры, когда ваше оружие и действия ваших же противников заметно ускоряются. В «ускоренном» режиме воевать вообще не советую, чтобы не было потом обидно за бесцельно загубленных героев. Включайте его только для того, чтобы пробежаться по уже зачищенной местности к какому-нибудь фонтану молодости, исцеляющему все раны.

– Быстрей, еще быстрей

Ускорять надо не время, а частоту атаки подконтрольных вам персонажей. Быстро щелкайте левой клавишей мышки на противнике. Основываясь пять же на своем горьком опыте, замечу, что самостоятельно герои дерутся очень вяло и непрофессионально. Ударят, «подумают» секунды две-три, затем снова ударят, затем снова пофилософствуют о смысле жизни и смерти. А когда вы сами быстро жмете на клавишу, они действуют как берсерки, нанося как минимум пару ударов за одну секунду.

– ПоShift'уем?

Что ни говори, а **Shift** – это великая клавиша в Hexplore. У нее две важные функции. Первая, она же официальная: атакуя, герои стоят на месте. А вторая (неофициальная) – дальность всех дистанционных атак неимоверно возрастает. Если прикажете лучнику без использования

Shift стрельнуть по твари из арбалета, увидите, как он подойдет к ней чуть ли не вплотную и лишь затем выстрелит. Удерживая **Shift**, покажите левой клавишей мышки на врага и смотрите, как герой снайперски «снимет» его, находясь на очень-очень приличном удалении. То же самое и с файрболлами, и со стрелами, и т. д., и т. п. Лично я правой рукой работал с мышкой, а левую постоянно держал в непосредственной близости от клавиши **Shift**. Кстати, если держать **Shift** и быстро жать на кнопку мыши, то вполне вероятно, что до рукопашной дело не дойдет.

– Предсмертный удар

Рукопашной следует избегать по нескольким важным причинам. Главная из них заключается в том, что монстры имеет поганую привычку – умирая, все-таки задеть оружием убившего их героя. На экране ясно видно, как падает глор, так нет же – через секунду нам показывают, как он ранит воина.... Или уже умер батрахоид, а через пару секунд появляется насланное им ядовитое облако. Вот яркий пример того, что и компьютер может играть нечестно.

– Прогнозируемое отступление

Увидев врага, монстры тут же переходят в наступление. Если ваш персонаж отступает, то его преследуют. Такая погоня продолжается недолго, через некоторое время враг теряет всякий интерес к персоне героя. Подобная история получается, даже если персонаж никуда не убегает, а просто находится на большом удалении от противника. Иногда это приводит к тому, что прямо перед вашим носом глор разворачивается и неспешно удаляется. В следующий раз он вернется лишь при условии, что вновь вас «увидит».

НЕБОЛЬШОЕ ПРИМЕЧАНИЕ

Как говорится, лучше один раз увидеть, чем семь раз прочитать. Именно поэтому к данному руководству прилагается ряд карт, на которых вертикальными линиями отмечены наиболее важные для прохождения места, люди-NPC или сундуки. Также открытая карта даст вам возможность найти секретные места, которые, как правило, расположены за фальшивыми стенами. О них нередко ничего не говорится, хотя число таких секретов в главах обычно составляет несколько десятков! При этом подразумевается, что вы внимательно присмотритесь и все сами обнаружите. Все необходимое для прохождения указано, а вот различные подробности, наверное, интересно узнать самому, ведь Hexplore очень созвучно английскому explore, что означает «исследовать, осматривать».

В обширных возможностях для исследования и заключается одна из самых сильных сторон игры. Впрочем, ***суперсекрет*** каждой из десяти глав (за исключением последней, одиннадцатой, в которой его нет) подробно описан. Я имею в виду синий сундучок, отпираемый нажатием четырех тщательно спрятанных синих кнопок. В нем содержатся уникальнейшие напитки, которые почти не встречаются вне этого сундука.

Не забывайте про то, что карта псевдотрехмерна и позволяет себя вертеть во все стороны, позволяя выбирать наилучшую точку обзора и найти спрятанные входы в различные пещеры или секреты, расположенные таким образом, что их иначе как таким верчением и не обнаружишь. Так что почаще вертите камерой. В каждой пещере проведите мышкой вдоль стен, чтобы обнаружить все фальшивые стены. Да, чуть не забыл! Понажимайте на верблюда – результат вас должен приятно удивить.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ГЛАВА ПЕРВАЯ: ДЕРЕВНЯ ЗАРКО

Оглядитесь по сторонам, освойтесь с управлением и потренируйтесь в грамотном использовании подвижной камеры обзора. Возьмите спрятанный за деревьями мешок взрывчатки и исследуйте островок. Изничтожьте врагов и возьмите три лечебных напитка в сундучке рядом с мостом. Если хотите, поговорите с раненым рыцарем, а затем завяжите беседу со стоящим на мосту лучником. Чтобы продвинуться по игре дальше, вам придется взять этого парня (удачно загородившего нужный проход) к себе в команду. Теперь под вашим попечением два персонажа. Ступайте в следующий регион.

Шагайте в западный нижний угол к озеру, а там заходите внутрь водоворота. Наступите на все четыре синие кнопки, чтобы открыть синий сундук (сам сундук обнаружится в конце этапа). Теперь идите по дорожке и, поговорив с путником, принимайте в отряд третьего героя. Заприметьте деревенского жителя, разыскивающего молот. Немного восточнее отсюда обнаружится подвижный камень, скрывающий проход в пещеру с целительными пузырьками и мешочком с золотыми монетами.

Прямехонько напротив входа в деревню, на небольшой лесной поляне, расположен фонтан молодости. Попейте водички, чтобы восстановить жизненные силы. Заскочите в деревню, там посетите все три здания. В магазине имеет смысл купить за мешок с золотом отличный топор для вашего бойца. В хлеву откройте сундук и заберите две мази и молот. Этот сельскохозяйственный предмет отдайте бедняге недалеко от деревни – взамен получите еще одну бутылочку.

В следующей области направляйтесь на север, перейдите брод и заходите в дом магов. Забирайте напитки из сундука и принимайте в отряд последний, уже четвертый персонаж – мага. Лучше всего – Uraeus'а. Покончив с делами, переходите к новой области (Passage in the River).

Перебейте всех противников, и из одного из них обязательно выпадет магический посох с файрболлами. Прикоснитесь магом к продолговатому камню рядом с рекой, дабы соорудить подобие мерцающего моста. Ступайте на восток, подвиньте камень и забирайте из сундука в пещерке мешочек с золотом и бутылочку. Шагайте на восток до упора и воспользуйтесь красными стрелками, чтобы попасть в лесной лабиринт. Здесь разберитесь с обидчиками и открывайте сундук с боеприпасами и лечебным напитком.

Возвращайтесь в предыдущую зону. Зачистите территорию и в самом верхнем северном углу достаньте содержимое сундука в виде каменного ключа и бутылочки здоровья. На западе ступайте в проход, ведущий к крепости каменных людей.

Прорывайтесь через патрули тварей к противоположной стороне карты, там смело заходите в водопад. Тем самым вы избавитесь от бойни перед воротами крепости. Однако те, кто хочет повоевать, пусть ступают прямо туда, благо каменный ключ у вас уже при себе. В пещерке откройте сундук с лечебным снадобьем и ударьте по зеленоватой стене, чтобы раскрыть второй секрет уровня. Поднимайтесь по лестнице наверх. Убейте трех капитанов стражи и подбирайте золотой ключик. Протискивайтесь лучником в узкие щели, которые приведут к проходу с сундуком с новой порцией напитков.

Что ж, поговорите с каменным человеком и открывайте золотую дверь. Синий сундук уже открылся, представив взору четыре разноцветных варианта напитков: быстрой атаки, силы, скорости движения и лечения. Собирайте подарки. Прочитайте магом заклинание на стене, путешественником нажмите на механизм, бойцом ударьте по изображению руки и, наконец, лучником протиснитесь через щель и передвиньте камень на панель. Кстати, все вышеперечисленные манипуляции доступны только героям первого уровня.

Ступайте к телепортатору и, когда с последними глорами будет покончено, подберите призму видения для лучника. Заходите всеми членами отряда на телепортатор.

ГЛАВА ВТОРАЯ: УЩЕЛЬЯ

Разберитесь с зомби и глорами и собирайте бонусы и очки опыта. Покончив с этой процедурой, заходите в подземелье (Southern dungeon). Здесь уничтожьте генератор привидений и прочитайте магом заклинание на стене. Когда же боец нажмет на руку, то силовое поле исчезнет.

Поднимайтесь на второй этаж, где надо увернуться от ловушки из огненных шаров и подвинуть камень на кнопку. Забирайте содержимое пары сундучков в виде лечебных напитков и зелья исцеления для путешественника.

Выходите из подземелья и исследуйте местность. Зайдите за один из двух водопадов (оба ведут к одной из той же пещере) и возьмите из двух сундуков мешок с золотом и лечение. На востоке от того места, где дорога образовывает овальную развилку, найдите еще пещеру. Помимо голодного злига, в ней скрывается сундучок с лечением и защитным плащом для мага. Выходите из пещеры и вступайте в район Southern Cliffs.

Послушав печальную историю умирающего рыцаря, выбирайте дорогу, ведущую на восток. Уничтожьте капитана стражи и его свиту, подбирайте сюрикены лучника и заходите в башню (Watchtower). Нажмите на механизм, стараясь не попасть под огонь ловушек, откройте оба сундука и наступите на три кнопки. Теперь маг пусть читает заклинание, барьер исчезнет, а вы получите доступ на следующий этаж подземелья.

Приготовьте наилучшее оружие из доступного и бегите по одному из двух коридоров. По пути отбивайтесь от толп привидений, пока не уничтожите генератор этих тварей. Нажмите бойцом на изображение и открывайте сундук с железным ключом и двумя типами лечебных бутылочек. Теперь пускайте лучника в щель. Уворачиваясь от огненных шаров, стреляйте по переключателям в виде лампочек. Попрыгав по платформам, откройте все три сундука с лечением и стрелами, а затем наступите на расположенную в дальнем углу кнопку. Всеми героями возвращайтесь на первый этаж, а затем идите в уже освободившуюся от силового поля дверь. Откройте добытым ключом железную дверь, разделайтесь с обоими капитанами стражи и открывайте сундук. Посох мага с огненным дождем теперь ваш! Заходите в открывшейся телепортатор и выходите из подземелья – здесь больше делать нечего.

Вернитесь к развилке и идите в юго-западную часть региона. Запомните местоположение заброшенного колодца, – потом пригодится. Пройдите немного на север и двигайте камень. Спускайтесь одним лучником в пещеру. Покрутите камерой, чтобы обнаружить кнопку в юго-восточном углу комнаты. Пробегите по мостику и один за другим откройте три сундука. Помимо целебных напитков и метательных топоров вы обнаружите баночку с полезными растениями.

Шагайте по горному проходу на север до упора, найдите пещерку чуть восточнее и заберите оттуда лечение. Теперь снова на восток, пока не наткнетесь на толпу глоров с несколькими капитанами стражи. Вот тут и пригодится заклинание огненного дождя. Врубайте его на врагов, сматывайтесь, затем ждите подзарядки и снова вызывайте дождь. Забирайте подарки, не забывая подобрать дубинку воина. Очищайте местность от тварей, а затем заходите во второй, еще не исследованный донжон (Moated Dungeon) в этом районе.

Внутри помещения поработайте с механизмом и нажмите на изображение руки. Идите по западному коридору, прочтите заклинание, заберите два лечения из сундука. Теперь оперативно уничтожьте генератор привидений. После него останется железный ключ, подберите его. Прочтите второе заклинание и нажмите бойцом на изображение. Вернитесь в комнату, где вы прочли первое заклинание, и выстрелите чем-нибудь по лампочке-переключателю за проходом, простреливаемым файрболлами. Вернитесь к входной двери и шагайте на восток. Откройте сундук с лечением и проскочите лучником в щель. Нажмите на кнопку и принимайте гостей – привидения. Уничтожьте генератор и подберите кожаные доспехи. Поработайте с механизмом и ступайте через коридор с ловушками в северную часть этажа. Нажмите на напольную кнопку и открывайте железную дверь.

Манипулируйте с механизмом, заклинанием и изображением на стене, чтобы открыть двери. Заберите из обоих сундуков подарки: арбалет для лучника и каменный ключ. Поговорите с двумя пленниками, один из них (Villager prisoner) подарит необычного вида монетку. Возвращайтесь к каменной двери, откройте ее и перебейте телепортировавшихся тварей.

Заходите на следующий этаж. Минуйте ловушки, нажмите на изображение и прочтите заклинание, дабы энергетический барьер исчез. Уложите капитанов стражи и подбирайте новые свитки с заклятьем невидимости, лечение для путешественника и, что самое главное, золотой ключ.

Теперь выходите из подземелья и ступайте к заброшенному колодцу. Воздействуйте на него монеткой, и рядом откроется проход в пещеру. Поговорите со всеми повстанцами – так вы узнаете массу интересного, да и получите миску еды и кольцо несогласных. Дайте баночку с полезными растениями болящему и силовое поле исчезнет, открывая проход к телепортатору. Нажмите две синие кнопки и выбирайтесь на поверхность.

Идите в регион Lake of the Hermit. Уничтожьте отряд глоров и открывайте ключом золотые ворота. Достаньте из сундука лечебные напитки и идите в пещерку напротив. Достаньте из сундука волшебную золотистую звезду и выходите. Обследуйте местность, чтобы обнаружить озеро с небольшими островками. Прыгая по ним, избавьтесь от врагов и откройте сундук с лечением и воинской броней. Когда увидите старичка около домика (это юго-восточный угол), поговорите с ним и дайте ему миску с едой. В благодарность отшельник подарит легендарный камень и посоветует, что делать дальше.

Проведите рекогносцировку района: между лабиринтом из стен и озером обнаружится водопад (золото, лечение), пододвинув камень на перекрестке между тремя указателями, вы обнаружите еще пещерку с мешочком взрывчатки и лечением. Зайдите в лабиринт, откройте сундук, а затем идите к странному сооружению с лечением для путешественника внутри. Подобрав этот предмет, подвиньте камень так, чтобы он навсегда придавил кнопку.

Пришла пора переходить в последний и самый трудный регион этапа, Northern Cliffs, расположенный на севере уровня. Атакуйте шайки монстров во главе с капитанами стражи и полностью перебейте их всех. Не мне вас учить, как это делать, хотя могу порекомендовать огненный дождь как радикальное и проверенное средство. Найдите две пещерки: одну в центре карты с болтами для арбалета и лечением и другую на северо-востоке, хоть и кишащую тварями, но при этом содержащую три лечения. Идите в самый северо-восточный угол по узкому каньону и прибудете к водопаду. Заходите внутрь, открывайте сундучок и вступайте в телепортатор. Силовое поле убирается после манипуляций с изображением и механизмом, а синий сундук откроется, если вы наступите на все четыре кнопки. Внутри него обнаружится три типа бутылочек: быстрой атаки, силы и скорости движения. Выходите на свежий воздух.

Поочередно зайдите в оба Храма и в каждом поставьте на алтарь соответствующий знак: волшебную звезду или легендарный камень. Если все проделано правильно, то барьеры исчезнут. Исследуйте подземелье, уничтожая генераторы. Поле на западе снимается после выстрела по лампочке-переключателю персонажем на почтительном расстоянии от прохода.

Теперь прошмыгните лучником через щель, там нажмите на кнопку и откройте сундук. Вы получите доступ в помещение, расположенное немного западнее. В нем помимо еще одного сундука находится кнопка, отключающая ловушки. Идите по западному проходу, нажмите на механизм. Откройте сундук с метательным лезвием и наступите на кнопку, также вырубающую ловушки. Возвращайтесь к восточному коридору, пройдите через рты, пускающие файрболлы и струи ядовитого воздуха, и поработайте над заклинанием, механизмом, изображением и узкой щелью. Откройте оба сундука с лечением и боеприпасами, а затем заходите на следующий этаж здания.

Уничтожьте капитана стражи и примените его ключ на двери рядом.

На следующем этаже ваша задача – встать всеми персонажами на все четыре кнопки. Когда проход откроется, издалека выстрелите по обоим переключателям. Поднимите молоты и откройте дверь на третий этаж.

Уничтожьте двух красных капитанов с эскортом зомби и забирайте каменный ключ. В сундучке лежит наиважнейший предмет всего этапа, представляющий собою мешок с магической пылью. Вставайте в телепорт, открывайте каменную дверь и идите на выход. Севернее подземелья находится волшебная дверь из мерцающих огоньков, используйте на ней мешочек с пылью.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ПОСЕЛЕНИЕ ТРУН

Пришла пора освобождать поселение от захватчиков-глоров. Лучше всего это получается, если воспользоваться одиночкой-магом. Кидайте файрболлы и вызывайте огненный дождь. Будьте аккуратней с башнями-пушками: их надо тоже уничтожить. Из одного из глоров выпадет улучшенный вариант заклятья защиты.

Взрывайте все бочки, ведь они не только вредят монстрам (урон от взрыва равен 50 единицам), но и скрывают иногда лечебные бутылочки. В сундуке на юго-востоке возьмите мешочек с золотом, лечение и метательные топоры. Идите в дом старосты поселения, что на западе. Поговорите с ним и дайте ему мешочек с золотом. Забирайте перстень и спускайтесь в подвал дома. Там достаньте из сундука лечение и каменный ключ.

Побродите по селению, зайдите в дома, купите, если хотите, доспехи для путешественника в магазинчике. Жители, обозначенные как Flabby, являются предателями, вызывающими на подмогу различных тварей. Заходите в большой дом рядом с кладбищем. Там покажите человеку кольцо и разделайтесь с нападавшими. Нажмите два переключателя и поднимитесь по лестнице на второй этаж дома. Там из обоих сундуков прихватите лечение, свитки защиты и железный ключ.

Вступайте в пределы кладбища, где нажмите все рычаги. Не забудьте подобрать выпавший из зомби свиток лечения. Заходите в ***юго-восточный*** склеп и открывайте каменную дверь. Забирайте содержимое сундука и выходите.

Если герои достигли максимально возможного, то бишь второго уровня развития, то заходите в ***северный*** склеп, открыв железную дверь. Спуститесь на этаж вниз. Пробегите магом через ловушки, наступите им на красную и синие плиты и прочитайте заклинание. Идите дальше. Возьмите лечение из второго сундука и нажимайте изображение, механизм, заклинание и кнопку за узкой щелью. Откроется дверь: возьмите все из сундуков и вступайте в телепортатор. Нажмите на кнопки на полу и возвращайтесь. Шмыгните лучником в щель, там также активизируйте все напольные кнопки и найдите фальшивую стену.

Теперь идите в лес Труна, расположенный на западе от поселения. Очистите лесной массив от вурдалаков и волков и осмотрите местность. Камень в юго-восточной области скрывает под собою пещерку с сундучком и с фонтаном здоровья. Кстати, чтобы уничтожить деревянную перегородку, прибегайте к помощи мощных ударов воина – болты для арбалета ваши.

Подвинув камень в северо-восточной части района (около берега), обнаружите проход в жилище перевозчика (Ferrymen's Den). Заходите внутрь, проскочите в щель и возьмите из сундука железный ключ. Откройте им дверь, нажмите на механизм, чтобы убрать силовое поле. Пройдите дальше и откройте сундук в комнате с телепортом. Каменный ключ пригодится при открывании соответствующей двери на юге. Зайдите в телепорт, нажмите на изображение и кнопку. Второй телепорт также привезет вас на этот уровень, только в другую комнату. Найдите волшебную саблю для путешественника и расправьтесь с зомби. Нажимая кнопки на полу с обеих сторон от двери, вы уберете барьеры, и маг сможет пройти в комнату, где за фальшивой стеной было изображение заклятья. Также прочтите второе заклинание, и вы сможете пройти в одну из комнат. Там открывайте сундук и забирайте из него золотой ключ. Возвращайтесь. Откройте желтую дверь и запомните расположение лодки.

Район севернее поселения не представляет ничего интересного, но вам придется пройти его, чтобы попасть в следующий регион еще севернее. Перебейте капитанов стражи и заберите выпавший из одного золотой ключик.

Идите в ***северо-восточный*** склеп Труна. Если все четыре переключателя на кладбище уже нажаты, то проход откроется. Нажмите на механизм и изображение руки. Прикоснитесь к алтарю смерти и заходите внутрь.

Нажмите все напольные кнопки и выходите из склепа.

Теперь барьер в последнем, ***юго-западном*** склепе исчезнет, и вы сможете оглядеться. Нажмите на механизм и изображение руки, выведите из строя переключатель. Пройдите через фальшивую стену на востоке, откройте сундук и вступайте в телепорт. Нажмите синюю кнопку за фальшивой стеной рядом с телепортом. Прочитайте заклинание, найдите еще одну комнату с изображением руки за другой фальшивой стеной.

Выходите в сам склеп, там ступайте во второй, ранее закрытый силовым полем проход. Нажмите на все, что можно нажать, и выходите из склепа. Идите в один из домов (на западе от южного входа в Трун), где обнаружите лестницу вниз. Подвиньте шкаф в этом помещении и проскочите в следующую комнату. Прихватите лечение и железный ключ, которым откроете дверь.

Нажмите на третью синюю кнопку. Заходите в телепортатор, там нажмите на механизм, и дверь (что на самом юге), ведущая к нужному вам человечку, откроется. Дайте ему кольцо, и получите взамен золотой ключ. Воротитесь в поселение. Идите в северо-западный угол. Видите причудливый домик на островке? Вам туда: открывайте дверь ключом и заходите. Взорвите бочки в углу и наступайте на кнопку, чтобы открыть скрытый люк в полу. Спустившись вниз, перебейте злигов и понажимайте напольные кнопки. Будьте внимательны: одна из них расположена под бочками. Нажмите на изображение руки около жернова. Подойдя к повстанцам, поговорите с ними и забирайте странный камень.

Идите в лес Труна, там пересеките реку посредством созданного обелиском магического моста. Кстати под очередным камнем скрывается пещера с сундучком. Когда найдете плоский камень, приложите к нему странный булыжник, полученный от повстанцев. Теперь поговорите с лидером восстания и возьмите у него рубин. В этом же районе находится место, где сей драгоценный камень и пригодится. Итак, ступайте в жилище перевозчика и подойдите к причалу с лодкой. Поставьте рубин на алтарь, и появится перевозчик. Пообщайтесь с ним, и он дозволит вам попасть к своему повелителю-некроманту. Прыгайте всеми персонажами на лодку, и вас телепортирует.

Заходите в обиталище темного мага. Поговорите с некромантом и перебейте глоров. Когда уничтожите генератор, от него останется каменный ключ для двери рядом. Пробегите кем-нибудь через огненные шары и откройте сундук с лечением и железным ключом. Перейдите на следующий этаж. Там откройте железную дверь и нажмите на красную кнопку. В комнатке с сундуком наступите на обычную кнопку. Зайдите в открывшийся проход и прочитайте магом заклинание. Барьер, закрывающий дверь напротив, пропадет, и вы шагайте в следующую комнату. Уложите зеленых тварей и нажмите на красную кнопку.

В комнате с гигантской машиной, в западной ее части, найдите фальшивую стену, за которой обнаружится красная кнопка. Активизируйте странную машину и в предыдущей комнате, в восточной стене, вскройте еще одну фальшивую стену. Затем – еще одну, нажмите кнопку и идите к лестнице, не забыв нажать финальную, четвертую синюю кнопку.

Выйдя на поверхность, приготовьтесь к серьезным битвам. Вам необходимо про-

рваться в северо-восточный угол карты, чтобы перейти к замку Гаркхама. По пути выгребайте все из сундучков (в основном это лечения), меткими попаданиями активизируйте переключатели, прыгайте по болотистым островкам. Старайтесь не доводить дело до рукопашной, а уничтожайте зеленых тварей на расстоянии.

Разберитесь с защитниками ворот замка и открывайте дверь золотым ключом, что давным-давно выпал из капитана стражи. Внутри встречайте двух капитанов и одного крестоносца. С последним поосторожней: он довольно живуч и очень больно кидается. Возьмите содержимое синего сундука, если все четыре синие кнопки уже нажаты. Ну а сейчас проделайте каждым из четырех членов группы характерные для него действия. Силовой барьер исчезнет, пропуская отважных героев в четвертую главу.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: ЗАМОК ГАРКХАМА

Глобальная цель – необходимо поработать с четырьмя «объектами» (заклинанием, переключателем, кнопкой, рукой) во всех четырех углах уровня, чтобы убрать силовое поле с прохода, ведущего в темницы замка.

Итак, прочитайте заклинание на восточной стене. В этой же комнатке нажмите синюю кнопку. Проскочите в щель немного севернее, там открывайте сундук и жмите на обе напольные кнопки. Откроется проход в комнату на западе. Еще сундук и изображение руки, с прикосновением к которой улетучится несколько барьеров. Исследуйте большой холл с красным ковровым покрытием, нажмите путешественником на механизм. Осмотрите западную половину этажа, соберите содержимое сундучков; с трупа глора схватите улучшенную катану путешественника. Активизируйте механизм в юго-западном углу, проскочите через щель и наступите на кнопку в северо-западном углу.

Направляйтесь в восточную часть района. Из одного из капитанов выпадет улучшенная версия посоха волшебника, затем в сундуке в северо-восточном углу обнаружатся усиленные метательные топоры. Нажмите там же на изображение руки и прочитайте заклинание в юго-восточном углу. Проход в подвал замка открыт, смело направляйтесь туда.

Спустившись, нажмите на синюю кнопку рядом с лестницей. Разберитесь с генератором и монстрами, подберите каменный ключ, откройте сундук, чтобы добыть оттуда улучшенную версию лука. В юго-восточном углу откройте сундук, в котором лежит необходимый вам железный ключ, факел и лечение.

Теперь отпирайте каменную дверь, пускайте одного из героев через ловушки и отпирайте им железную дверь. Быстро ударьте по переключателю и уничтожьте генератор привидений. Обязательно найдите фальшивую стену – за ней сундук и заклинание.

Достаньте из сундука второй факел. Дайте двум персонажам по факелу, отведите каждого к своему чану со смолой и одновременно поджигайте их (факелами, естественно). Активизируйте странную машину и идите в открывшиеся двери. Нажмите на красный и желтый переключатели. Откройте красную дверь и там нажмите синий механизм. В этой же комнате находится фальшивая стена, а за ней еще одна. Нажмите на синий ящик и заходите в комнату, около входа которой расположены два каменных рыцаря. Пробегите по коридору, заскочите в обе щели и отключите катящийся камень. Найдите вторую фальшивую стену.

Досконально обыщите неоткрытые места – найдете изображение руки (самая западная, довольно протяженная комната) и механизм, выключаемый путешественником, что находится в помещении немного восточнее. Местонахождение кнопки можно увидеть на картинке, помеченной единичкой (рис. 1).

Все четыре столбика показывают места, где расположены рычаги, необходимые для получения доступа на второй этаж замка. Стрелка же показывает, где находится странный механизм.

«You have opened the door leading to the second floor». Как увидите эту надпись, выходите из темницы и поднимайтесь наверх.

Откройте все двери на первом этаже. В западной части обнаружите несколько сундучков с богатым содержимым: каменным ключом, усиленными доспехами путешественника и множеством лечений. В восточном крыле этажа найдете улучшенные мины для путешественника, различные боеприпасы и лечебные бутылочки. Покончив с приятными заботами, поднимайтесь на второй этаж.

Не хочу пугать вас раньше времени, но работы предстоит ой как много.

Зачищайте этаж от врагов, аккуратно расправляйтесь с капитанами стражи и собирайте все сундучки. В них, как правило, обнаруживаются несколько лечений. Что же необходимо сделать? Смотрите рис. 2. В месте, отмеченном одной палочкой, возьмите из сундука железный ключ. Откройте каменную дверь, а затем железную. В комнате, помеченной двумя чертами, заберите золотой ключ. Он подойдет к двери, на которую указывает стрелка на рис. 2.

Однако прежде найдите обе скрытые комнаты (на картинке – три черточки), нажмите изображение руки и при этом наступите на кнопку. Переходите на следующий этаж, отомкнув золотистую дверь. Правда, перед этим недурно было бы нажать синюю кнопку, которая находится в красной комнате, где книжные полки образуют подобие креста. Всего на втором этаже две таких полки, вам нужна северная.



Рис. 1



Рис. 2

Пододвиньте оба камня, чтобы обнаружить лестницы на второй этаж, что ведут к секретным помещениям. Возьмите лечение в одной комнате и железный ключ в другой. Откройте железные ворота и очищайте этаж от тварей. Не забывайте обыскивать сундуки и взрывать бочки. Кстати, у одного из врагов найдете усиленный кинжал для лучника. Ориентируясь по рис. 3, зайдите в оба лаза (линия), спрятанных под камнями. Курсор показывает на лестницу, по которой вы сюда поднялись. Нажмите на механизм в секретном месте и возьмите каменный ключ, а в другой комнате захватите железный ключ и прочитайте заклинание. Увидели сообщение на чистом английском языке? Возвращайтесь на второй этаж замка и идите на самый север. Зайдите в комнату немного восточнее и открывайте любую из двух каменных дверей. Убейте противника и хватайте золотой ключ. Тут же применяйте его на соответствующей двери и спускайтесь по лестнице.

Откройте железные ворота и уничтожьте как глоров, так и двух крестоносцев. Будьте аккуратны, ребята серьезней некуда! После их смерти заберите усиленный посох с файрболлами, наступите на синюю кнопку, а затем на обычную. Выходите на второй этаж, а там спускайтесь на первый через лестницу неподалеку, ведь энергетические барьеры уже отключены. Перебейте капитанов стражи и спускайтесь еще вниз, в подвалы замка. Найдите пару фальшивых стен, а затем подвиньте полку и нажмите на переключатель. Откроется несколько проходов – вам туда. Возьмите улучшенную призму зрения для лучника. Неподалеку от разрушенного моста через жижу найдите фальшивую стену, на севере от нее будет вторая такая же, прикрываемая бочкой. Пройдите через нее и включите синий переключатель, разворачивайтесь и идите сквозь первую стену, прыгайте по платформам, при этом подавляя вражеское сопротивление. Подберите золотой ключ на островке, не забыв про усиленное лечение для путешественника.

Продвигайтесь по коридорам, находите фальшивые стены, и рано или поздно вы найдете золотую дверь. Пошлите мага, чтобы он стрельнул по переключателю, а затем, спрятав его от огненных шаров за камнем, попалите огненными шарами в темноту на севере от вас. Так вы попадете по еще одному переключателю-лампочке, который создаст мостик через жижу.

В коридоре взорвите бочку и ступайте одним из персонажей через фальшивую стену. Нажмите на красную кнопку, дабы отключить ловушки, и положите что-нибудь на обычную кнопку, чтобы намертво придавить ее, – например, бутылочку.

Теперь зайдите в комнату и откройте сундук. Возьмите каменный ключ и заходите в телепорт. Найдите каменную дверь, что немного юго-восточней данного местонахождения группы. Откройте все клетки, поговорите с обоими рыцарями, и один из них подарит отряду железный ключ. Дверь, к которой он подойдет, расположена на север отсюда. Поставьте самые крутые виды оружия, полностью вылечитесь и подведите героев к гигантской машине. Когда рычаг рядом с каменными львами будет нажат, машина «оживет», постоянно вызывая подкрепление в виде крестоносцев. В упорном бою уничтожьте все четыре части машины, две спереди и две сзади.

В подарок получайте усиленный посох огненного дождя. Два барьера на юге исчезнут, и вы сможете нажать на напольную кнопку, изображение, заклинание и механизм. Рядом с рычагом, «оживившим» машину, появится телепорт, заходите в него. Спускайтесь вниз, в самый глубокий подвал замка. Обстоятельно поговорите с плененным некромантом, и это уберет энергетический барьер. На севере от лестницы найдете синий сундучок, по традиции дающий необычные и очень мощные зелья. Переходите к следующей главе.

ГЛАВА ПЯТАЯ: ИСТАРУН

Вы находитесь в порту Истаруна. Поговорите с рыбаком, он сидит чуть-чуть восточнее. Дайте ему золото и заберите траву змей. Идите прямо на север, и около озера найдете человека Khanzi, сидящего на ковре. Дайте ему траву, и в благодарность тот даст ценную информацию. Направляйтесь на северо-запад, найдите красные стрелки перехода в область Базара. Шагайте в северо-западный угол, там поговорите с мужиком по имени Drys. Дайте ему мешочек с золотыми и получайте браслет. Деньги, кстати, можно найти, разбив ящики на этой же карты. Если кому интересно поправить здоровье, то в юго-восточной части карты зайдите в дом. В его подвале находится фонтан молодости для излечения всех ран.

Ступайте к Khanzi, в двух шагах от него расположена таверна, вам туда стоит зайти. Отдайте клерку за стойкой браслет и заходите в подвал. Оказавшись на арене, полностью очистите ее от мерзких тварей. В юго-западном углу отыщите и нажмите синюю кнопку. Откройте все три сундука, там ценные вещички. Когда осмотрите самый северный, то появится телепорт обратно в таверну. Вступайте в него, только ожерелье не забудьте прихватить.

Отдайте ожерелье клерку и спускайтесь в подвал, чтобы пройти на вторую арену. Убейте всех големов и крилонов, а затем обыщите местность. В сундучке в центре четырех озер возьмите улучшенный арбалет. Найдите четыре секретные комнаты за фальшивыми стенами: на юге от озер, на юго-востоке от них же и два помещения в северо-западном углу. Не забудьте нажать синюю кнопку в самом северном секретном месте. Открывайте сундук на севере, разберитесь с четырьмя синими големами и забирайте чашу.

Телепортируйтесь и выходите из таверны. Пройдите чуть-чуть на юг и отдайте чашу человеку, стоящему рядом с силовым барьером. Пройдите через комнаты и выходите во внутренний дворик. Поговорите с сидящим мужиком и берите каменный ключ. Ступайте к Базару, от торговых палаток идите на восток, где найдете дом с каменной дверью. Открывайте и заходите. Задачка простая – перебить всех стражников в четырех комнатах. Из одного упадет череп – это и есть зелье мертвых. Берите и ступайте обратно к работодателю. Отдайте ему череп и получайте новые указания.

Вернитесь в порт Истаруна и оттуда шагайте в самый северо-восточный угол. Переходите в новую область, в район садов Истаруна. Ваша цель – дом в юго-восточном углу. Пообщайтесь со здоровяком, и барьер исчезнет. Уложите охранников и выходите во внутренний двор дома Элрика. Открыв сундук, вы вызовете самого мага. Убейте его и заберите с трупа лампу джинна. Отнесите ее работодателю и получайте важные бумаги. Несите их в курильню, что на юго-западе от Базара. Дайте мешочек монет «на лапу» клерку и подарите Ахмету бумаги. Забирайте ключ и покиньте курильню. Ключ открывает решетку к входу в хранилища на севере Базара.

Через лабиринты из ящиков и кордоны бандитов прорывайтесь в юго-западный угол. По пути вскрывайте деревянные ящики – в каждом строго по одной бутылочке



Рис. 3

лечения. Спускайтесь через люк в канализацию. На востоке от вас найдите угловую синюю кнопку и нажмите ее.

Теперь посмотрите на картинку номер четыре. Одной линией отмечены две кнопки, которые может нажать только лучник, так как путь к ним первоначально лежит только через узкие щели. Когда обе кнопки будут нажаты, воздействуйте на два механизма в точках, отмеченных двумя линиями. Совсем рядом, немного севернее, появится мостик, достаточно длинный, чтобы маг смог прочесть заклинание на стене. Волшебный мост удлинится, и воин сможет пройти в комнатку и нажать изображение руки. Зайдите в проход, освободившийся от силового поля. Телепортируйтесь, нажимайте кнопку и еще одно изображение руки. Зайдите в помещение с сундуком на северо-востоке этажа и прочитайте заклинание. Вступайте в маленькую комнатку с телепортатором, вход в которую смотрит на зеленую реку. Нажмите на изображение, пройдите на запад и нажмите второе такое же. Рядом исчезнет барьер, и вы пройдете в темницы Дворца.

Все элементарно – убиваете бодигардов халифа и снимаете с одного из трупов железный ключ. В центральной комнате с колоннами нажимаете напольную кнопку в углу. Открываете ключом дверь и поднимаетесь на первый этаж Дворца. Далее смотрите рис. 5. Одна линия означает сундук с ключом, две – синюю кнопку, довольно трудноразличимую на голубом полу; ну а три черты означают синий сундук. Открывайте каменную дверь, там нажимайте на изображение руки и при этом в северо-восточной комнате наступите на напольную кнопку. Зайдите в комнату в северо-западном углу, там прочитайте заклинание. Исчезнет силовой барьер, преграждавший вход в помещение на севере района. Врубайте механизм и переходите на второй этаж Дворца.

Рис. 4



Рис. 5

Тут расправляйтесь с элитными частями халифа – капитанами сарацин – и подбирайте все, что после них осталось: три ключа и улучшенный свиток лечения. Открывайте железную и каменную двери, а затем отпирайте и золотую. Халиф убивается так: стреляете в него два раза из арбалета, аккуратно при этом уклоняясь от его топоров. Затем, когда он снова оживет в другом месте, повторяете все снова. После третьей смерти халиф оставит второй золотой ключ, а после четвертой – исчезнет насовсем. Открывайте золотую дверь и поговорите с западным королем. Заходите в появившийся телепорт. Он перенесет вас прямиком в сады Истаруна.

Если есть желание поживиться, ступайте на север – там, войдя в две башни, герои обнаружат подразделения вражеских солдат, а также улучшенные сюрикены и доспехи.

В любом случае идите к нижнему, то есть южному краю садов. Вы оказались на территории вражеского лагеря. Отстреливайте бочки и, отбиваясь от врагов, зайдите в дом в юго-восточном углу. Там лежат усиленные доспехи для бойца. Забегайте в здание в самом центре карты. Найдите узкую щель в северо-западном углу, там нажмите напольную кнопку. На юге исчезнет барьер, идите по коридору и нажмите изображение руки на стене. Пошлите мага в северо-восточный угол, пройдите через проход и прочитайте заклинание. В юго-восточном углу исчезнет энергетический барьер, и вы сможете нажать механизм. Рядом с магом (северо-восточный угол) уберется еще один барьер. Заходите волшебником в обширный холл и методично уложите нескольких крестоносцев: можно врубить заклинание защиты или невидимости, а можно и «залить» их огненными дождями с добиванием файрболлами. Нажимайте на кнопку у стены, и напротив золотой двери уберется последний барьер. К магу присоединятся остальные герои. Берите выпавший из крестоносца золотой ключ и открывайте дверь. Вступайте на платформу.

ГЛАВА ШЕСТАЯ: БИТВА В ПУСТЫНЕ

Вы оказались в лагере западных солдат, ведущих войну с сарацинами. Чувствуйте себя как дома – активно пользуйтесь катапультами, попутно уничтожайте попавшиеся на глаза бочки. Перебейте врагов, чтобы обнаружить улучшенное заклятье видения и мешки с взрывчаткой Эксперта. В двух шагах на юге от огороженного лагеря расположена небольшая гора. Повертите вокруг нее камерой, чтобы обнаружить проход в пещеру. Зайдите внутрь, дойдя до бассейна, прыгайте в водоворот, затем в еще один, и вы сможете нажать на первую синюю кнопку.

Теперь ваша цель – обнаружение пещер, в которых лежат камни силы.

Ориентируйтесь по рисунку номер шесть. Одна линия обозначает местонахождение маленькой пещеры, в которой нет ловушек и переключателей. Открывайте сундук и забирайте лечение и камень силы. В следующей пещере (две линии) придется потрудиться. На юге нажмите на кнопку рядом с сундуком и, проскочив через огненные шары по волшебному мосту на севере, отпирайте второй сундук с очередным камнем силы. Третья пещера (три линии соответственно) является самой «навороченной». Итак, идите на юг и подвиньте все три камня так, чтобы они придавили все три красные кнопки. Стреляйте по обоим переключателям в виде лампочек. Прыгайте в водоворот и, включив синюю кнопку, возвращайтесь обратно.

Теперь ступайте на север от входа в пещеру. Включите механизм, перейдите по мерцающему мосту и достаньте из сундука

третий камень силы. Ломайте фальшивую стену перед вами. В маленькой комнатке под охраной големов находится четвертый камень силы. Также не забудьте зайти в телепортатор и нажать на синюю кнопку. Выходите из пещеры.

Сделайте несколько шагов южнее и переходите в следующий район. Осмотрите горы на юге и найдете пещеру, неподалеку от которой находится указатель «Entrance to the Cave of the Mist». Нырните в водоворот, чтобы нажать четвертую синюю кнопку и забрать зелья из уже открытого синего сундучка. Продолжайте исследование региона. Зайдите в местную пещеру в самом северо-западном углу. На юге пройдите через фальшивую стену, стреляйте по переключателю и нажимайте на напольную кнопку. В сундуке найдете пятый камень силы.

Выходите на свежий воздух и на западе от второй катапульты (если считать с севера на юг) найдите вход в пещеру. Поставьте четыре камня силы на четыре же постамента, и один из двух барьеров исчезнет. Включите механизм, зайдите в секретную комнату на востоке от него. В комнате с постаментами исчезнет второй барьер. Нажимайте изображение руки и возвращайтесь к механизму, рядом с которым освободится проход. Поставьте пятый камень силы на постамент, чтобы отключить ловушки. Нажимайте на механизм, это откроет доступ к заклинанию на стене в другой комнате. Прочитайте его и возвращайтесь к механизму. Нажмите на очередной механизм в следующей комнате. Вернитесь к заклинанию и теперь активизируйте изображение руки. Вернитесь к механизму и нажимайте другой механизм. Теперь вернитесь одним только магом к заклинанию, перейдите через бассейн и читайте оба заклятья на северной стене. Найдите остальными приключенцами фальшивую стену на северо-востоке от последнего нажатого механизма, там наступите на кнопку и забирайте камень силы. Теперь пройдите от этого места на север и жмите еще механизм, чтобы маг смог быстро воссоединиться с отрядом. Осталось убрать последний энергетический барьер. Для этого обследуйте восточную стену помещения и найдите секретную комнату с сундуком и напольной кнопкой. Уф-ф... Выходите из Храма.

Вы окажетесь на территории сарацин. Разделывайтесь с вражескими подразделениями огненным дождем и собирайте боеприпасы. Если немного поискать, можно найти несколько пещер с небольшими, но приятными мелочами. Зайдите в одну из них, что рядом с небольшим озером (выглядит как буква «г») в центре. Нажмите кнопку и, перейдя по мосту, заберите камень силы. Немного южнее перебейте отряд сарацин, и из одного выпадет катана Эксперта. В северо-восточном углу рядом с мостом через зыбучие пески имеется точка перехода к следующему району. Направляйтесь туда.



Рис. 6

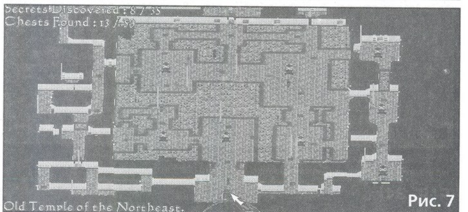


Рис. 7

Полностью облазьте местность, очищая ее от сарацин. Почти сразу вы найдете магический посох Эксперта, а затем добудете арбалет Эксперта. Однако сперва я советую войти в него через лаз под камнем, что совсем рядом с входом в этом регион. Итак, на развилке идите на восток, нажмите на обе красные кнопки и заберите железный и каменный ключи. Включайте пьедестал, поставив на него камень силы. Не открывайте пока железную дверь, а вернитесь кем-нибудь к развилке и идите на запад. Отыщите на восточной стене фальшивую стену, за ней находится очередной камень силы. За железной дверью разберитесь с монстрами и открывайте каменную дверь. Возьмите камень силы и выходите из Храма.

Юго-восточный угол примечателен тем, что там расположен вход в погребенный под песками Храм. Идите туда. Пройдите на север, разберитесь с врагами и возьмите золотой ключ. Найдите фальшивую стену на севере, прижмите красную кнопку и заходите одним персонажем в телепорт. Открывайте золотую дверь и обыскивайте доступные помещения, вы должны нажать две напольные кнопки. Один из барьеров исчезнет. Нажимайте на кнопку, проходите магом на север мимо огнедышащих столбов. Перейдите через волшебный мост и читайте заклинание на стене около комнатки.

Появится второй мост, пройдите его воином и нажмите на изображение руки внутри помещения. Появится еще один мост рядом с тем, что вы видели, когда прочесывали местность лучником в районе столбов. Нажимайте на механизм, и немного севернее появится еще один мост. По нему лучник сможет пройти в комнату, заскочить в обе щели и наступить на кнопку. Собирайтесь всей группой к телепорту за фальшивой стеной, зайдите в него и пройдите несколько шагов на север, а затем на восток.

Мумия фараона – последний и самый сильный противник, охраняющий Храм. Я бы посоветовал расстрелять ее одним лучником из арбалета. При этом желательно увертываться от ядовитых испарений и огненных шаров. После гибели мумии открывайте дверь и переходите в следующую главу.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ: ДОРОГА К ПАЛ-ДУ-ДАНУ

В этом регионе делать особо нечего. Имеет смысл лишь зайти в пещеру, что на юге от лагеря кочевников. Видите четыре переключателя? Три из них включают ловушки, а один вызывает магический мост. Если считать с юга на север, то вам нужно выстрелить по второму переключателю, и только по второму. В сундуке, что в секрет-

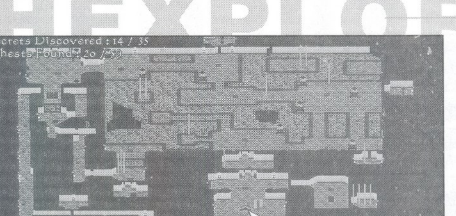


Рис. 8

ции первых двух «красных единичек». Барьер на востоке исчезнет, и вы сможете добраться до «красных троек». Перейдите через мост и нажмите на алтарь Храма. Его местоположение зафиксировано стрелкой. Рядом появится телепорт, заходите в него и выходите из Храма.

В юго-восточном углу найдите точку перехода к Храму таинственного города Пал-Ду-Дана. В центре карты (на полуострове) расположен телепорт, в него-то и нужно зайти. Теперь, не отвлекаясь на мелочи, идите в регион на востоке, затем, минуя его, перейдите в следующий район на востоке в Храм Пал-Ду-Дана. Подавите сопротивление, уничтожьте четырех гигантских насекомых. Лучше всего это сделать, применив заклинания защиты или невидимости. Золотым ключом открывайте входную дверь и вставайте на платформу.

ной комнате, возьмите камень силы и выходите.

Перейдя в восточный район, вы сможете продолжить путь либо к древнему северо-восточному Храму, либо к рыцарям Гаркхама. Однако перед этим обратите внимание на гору прямехонько в центре местности. Внутри нее нора, а в норе – фонтан молодости. Зайдите, чтобы освежить героев, придав им новые силы. Ступайте в район северо-восточного Храма. Заходите в здание и смотрите картинку номер семь. Одиночными линиями обозначены всевозможные переключатели (т. е. кнопки, механизмы, заклинания и изображения), которые надо нажать, чтобы где-то в пустыне появились мосты. Белая стрелка указывает вход в Храм. Итак, покончив с этой важной, но неприятной процедурой, выходите. Кстати, в одном из сундучков обнаружится лезвие для путешественника-Эксперта.

Ступайте к лагерю рыцарей Гаркхама. Чтобы попасть туда, пройдите центральную часть пустыни с севера на юг. Уничтожьте врагов, и среди трупов найдете много звездочек опытности, кинжал и посох огненных шаров Эксперта.

Переходите в район восточных зыбучих песков. В самом северо-западном углу войдите в телепорт и нажимайте напольную кнопку. Войдите снова в телепорт, что появился около прохода. По мостикам дойдите до площадки воскрешения, а от нее до Храма рукой подать.

Вашему вниманию предоставляется картинка номер восемь. Это полная карта восточного Храма, где одной линией обозначены кнопки и переключатели, которые нужно найти и нажать в первую очередь, двумя чертами – обе синие кнопки. Три красные черты показывают сундучок с содержимым в виде загадочного колеса. И, наконец, четыре линии показывают кнопку за двумя фальшивыми стенами, которая создает мост ко второй синей кнопке на острове посреди лавы. Белая стрелка указывает местонахождение алтаря, к которому надо прикоснуться. Как только алтарь активизируется, появится телепорт. Выходите из Храма и направляйтесь к западным зыбучим пескам.

Западный Храм так же запутан, наполнен смертоносными ловушками и злобными тварями, как и его предшественник, поэтому советую снова взглянуть на прилагаемую картинку (номер девять), чтобы не было мучительно грустно за бесцельно погибших героев. Одна красная линия – изображение руки и кнопка, которые необходимо нажать. Две близкорасположенные черточки означают месторасположение четвертой синей кнопки. Сам же синий сундук находится во второй точке двух красных линий. Что же касается заклинания в северо-западном углу, то доступ к нему вы получите только после активизации первых двух «красных единичек».

ГЛАВА ВОСЬМАЯ: ХРАМ ПАЛ-ДУ-ДАН

Этаж довольно большой и запутанный, поэтому снова смотрите на прилагаемый рисунок 10. Ваша цель на этом и следующем этаже заключается в том, чтобы найти как можно большее количество шестеренок. В идеале требуется шесть, хотя, если поискать, то можно найти даже больше. Четыре одиночные линии показывают, где находится изображение руки, колесо и

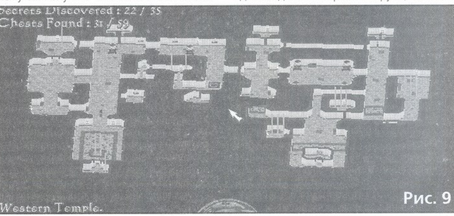


Рис. 9

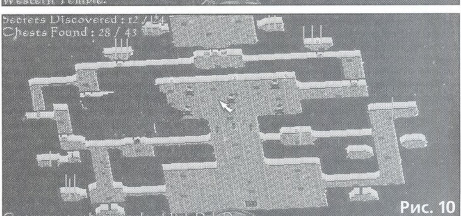


Рис. 10

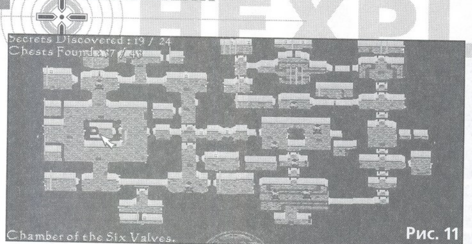


Рис. 11

два железных ключа. Получив оба ключа, открывайте две железные двери на востоке. Подсказка: чтобы убрать барьер, поставьте на напольную плитку передвижной камень. Две «троечки» в восточной части карты показывают нахождение механизма и заклинания в комнатах за железными дверьми. Если хотите получить содержимое синего сундучка, нажмите на соответствующую кнопку в северо-западном углу (обозначено тремя чертами). Не забудьте там же взять топор Эксперта. Стрелка показывает расположение второй синей кнопки.

Как только заклинание и механизм окажутся задействованными, откроется проход в третью комнату на востоке. Напротив нее в сундучке возьмите заклятье лечения Эксперта. Разберитесь с фараоном. Нажмите на кнопку за щелью и на изображение руки, то есть на то, что помечено двумя красными чертами. Исчезнет барьер, и вы сможете перейти на следующий этаж.

Вы будете смеяться, но этот район еще запутанней, чем предыдущий. Сложившаяся ситуация усугубляется системой кнопок, в определенном порядке открывающих или закрывающих множество проходов. Отряду стопроцентно придется разделиться: один герой будет стоять на кнопке, отключающей барьер, пока другие станут исследовать территорию за ним. Помимо карты уровня на картинке номер 11, могу вам предложить ряд общих директив.

Итак, от входа на уровень ступайте на юг, там сверните на восток и активизируйте заклинание и изображение руки (обозначены одной линией). Затем пройдите в юго-западную комнату, там открывайте сундучок и направляйтесь на восток. Найдите четыре объекта: изображение, заклинание, кнопка за щелью и механизм, которые отмечены как две тройных черты и две одинарных. Возвращайтесь к входу на этот этаж и идите на север, а затем на восток. Нажмите третью синюю кнопку в том месте, куда показывает стрелка.

Теперь прорывайтесь на юг. Из одной из тварей выпадет золотой ключ – берите его и открывайте дверь к шести постаментам. На каждый из них поставьте по шестеренке. Если не хватит, то вернитесь через телепортатор на предыдущий уровень и откройте каменную дверь. Хотя, если вы заходили за фальшивые стены и регулярно открывали сундуки, то это совершенно точно не потребуется. Теперь обследуйте местность и приложите все усилия в уничтожении трех фараонов. Я делал это одним воином. Просто подбегайте вплотную и быстро-быстро бейте дубинкой. Итак, когда все объекты, помеченные одной линией, будут нажаты, откроется проход в месте, над которым запечатлен мышиный курсор. Между прочим, в двух шагах на восток от стрелки в углу найдется финальная синяя кнопка.

Заходите в гости к охранникам Храма. Посмотрите на картинку номер 12. Расшифрую: одна линия – сундук с самым сильным посохом огненных шаров (настоятельно советую захватить его с собой в дорогу). Две линии – это то место, где вы должны сразиться с тремя гигантскими змеями-охранниками. Лучше всего это сделать, если включить невидимость. Подвиньте все три камня на напольные кнопки и уходите. Впрочем, если вы позаботились о том, чтобы найти все синие кнопки, то получайте содержимое синего сундука, который обозначен тремя линиями.

Выйдя на предыдущий этаж, пройдите чуть-чуть восточнее и переходите к залу, где покоится священная книга – Хексплор. Встаньте всеми приключенцами на четыре кнопки, и на алтаре появиться волшебная реликвия. Прикоснитесь к ней и встречайте Гаркхама. Крестоносцы неуязвимы, а путь обратно отрезан решеткой, поэтому спокойно вставайте героями на платформу.

Secrets Discovered : 23 / 24
Chests Found : 41 / 43
Cave of the Guardians of Pal-Dul-Dan.

Рис. 12

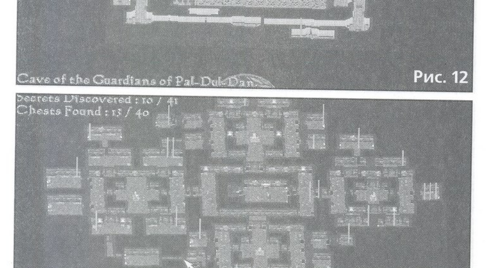


Рис. 13

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ: ГИМАЛАИ

Вы находитесь в тюрьме темных магов. Кратко обрисую ситуацию. Итак, вся тюрьма состоит из четырех обособленных блоков-зон. В центре каждого (т. е. около золотой статуи) находится напольная кнопка, которую необходимо нажать. Помимо этого в тюремных камерах каждой из четырех зон находятся четыре вида объектов (механизм, заклинание, изображение и кнопка за щелью), которые необходимо активизировать. Чтобы убрать барьер перед

камерой, просто нажмите на кнопку перед нею. Все шестнадцать объектов (четыре умножаем на четыре зоны) отмечены на рис. 13 как одна красная линия. Стрелкой отмечена фальшивая стена, за которой существует проход из первой зоны во вторую. Двумя линиями показаны переходы из второй в третью, а также из третьей в четвертую зоны. Тремя линиями отмечено нахождение белого мага, проход к которому освободится при условии, что все кнопки и объекты нажаты.

Поговорите с магом, и барьер перед лестницей (что в центре карты) исчезнет. Выходите из темницы, перебив местных капитанов стражи. Постарайтесь при этом не задеть гонг. Хотя, если заранее сохраните игру, то можете посмотреть, что из этого выйдет.

Очищайте местность от снежных вепрей и йети (снежных людей) и устремляйтесь в погоню за секретами. В пещере, что на юге от центра карты, найдите фонтан молодости. Во второй пещере, что на востоке от центра, найдете самую лучшую модификацию арбалета и катаны. Чтобы обнаружить все это и многое другое, тщательно осматривайте стены в поисках фальшивых стен.

Перейдя в следующую область (Nothern Slope), в юго-восточном углу отыщите третью пещерку. Найдите второй выход из нее и воспользуйтесь им. Переходите в следующую область. Ступайте в юго-восточный угол, там доберитесь до указателя и телепорта. Прямо на севере от них будет пещера номер четыре, а на юге – номер пять. В четвертой пещере найдите самую лучшую дубинку и сюрикены. В юго-западном углу за двумя фальшивыми стенами нажмите вторую синюю кнопку. Теперь заходите в пещеру номер пять.

За фальшивой стеной в юго-восточном углу хватайте самое лучшее метательное лезвие для путешественника. А теперь смотрите рисунок 14, чтобы найти обе синие кнопки (одна линия), синий сундук (две линии) и выход из этого места. Вам придется пройти всю пещеру с южного входа (белая стрелка) к северному выходу (четыре разноцветных точки) и миновать несколько неприятных стреляющих ловушек. Медлительных вервольфов, я полагаю, можно не опасаться.

Следующую область и областью назвать-то трудно – настолько она мало. Заходите на платформу, что, по задумке разработчиков, символизирует посадку на дирижабль.

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ: ХРАМЫ СТИХИЙ

Новая глава – новые враги. На сей раз это адские псы, обладающие солидным запасом жизни и плюющиеся огнем как големы. Смотрите картинку номер 15: стрелка и одна линия показывают лаз в пещеру, где вы найдете первую синюю кнопку. Чуть-чуть западнее от нее («единичка») расположена небольшая пещера с обычным сундучком. В северо-восточном углу одна линия показывает, где находится пещера со второй синей кнопкой. Рядом ней вы видите две «двоечки». Зайдите в ту, что южнее, и нажимайте механизм и напольную кнопку. Заходите в телепортатор, тот отвезет вас в «двоечку» севернее. Теперь жмите на изображение руки и читайте заклинание. Найдите фальшивую стену на юге и наступите на кнопку. Ваши старания будут вознаграждены, ведь в северо-западной комнате в сундуке лежит амулет Воды. Впрочем, и найденный в подземелье наилучший свиток лечения магу не помешает.

Теперь переходите в область Храма Воды, проход к которому находится в северо-западном углу. Опять смотрите картинку, уже 16: двумя «единичками» по традиции отмечены пещерки с сундуками, содержащими всякое барахло. Что же касается одинарной линии в центре карты, то она показывает на дом старосты деревни. Зайдите к нему в гости и, поговорив с больным, узнаете, что ему нужна баночка с медицинскими травами. Находится же она в месте, отмеченном «двоечкой». Заходите, нажимайте на кнопку за узкой щелью на западе, читайте заклинание на востоке, а затем включайте механизм. Заходите в телепортатор, взрывайте бочки в углу и наступайте на кнопку, спрятанную под ними. Проходите через фальшивую стену и от-

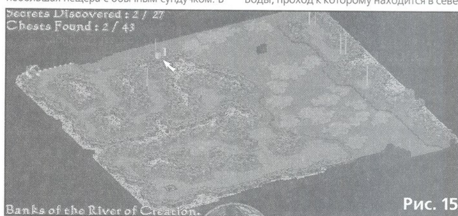


Рис. 15

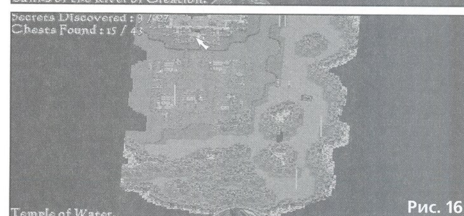


Рис. 16

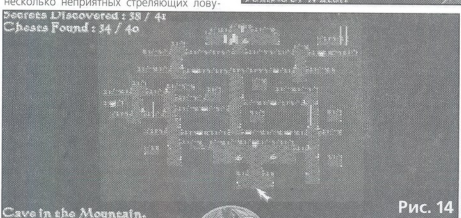


Рис. 14

крывайте сундук. Вот она, баночка для старосты деревни! Возвращайтесь к нему и отдавайте этот целебный препарат.

В благодарность старик откроет вход в Храм Воды (указан белой стрелкой). Оказавшись внутри Храма, встаньте всеми героями на четыре желтые кнопки, и ворота перед вами исчезнут. Пройдите одним персонажем по коридору, перепрыгивая через водоемчики и отстреливая привидений. Вторые ворота уберутся, если встать остальными тремя приключенцами на три кнопки из четырех (то есть на все, кроме юго-восточной). Сойдите с северо-восточной кнопки и снова наступите на нее, чтобы избавиться от третьих ворот. Поставьте амулет Воды на темную пирамиду рядом с лужей, и вы уберете барьер. Выгребайте все из сундуков и выходите на поверхность.

Возвращайтесь к району, откуда вы начали главу, и ступайте в проход к центральному Храму, что на востоке. Глядите на картинку 17: две одинарные черточки – это две пещеры, в одной из которых найдется третья синяя кнопка. Две линии отмечают еще один подземный Храм. Зайдя в него, прочитайте заклинание. Затем нажмите на изображение руки, что, в свою очередь, откроет путь к щели. Нажатием кнопки уберите барьер в комнату с механизмом. С его активизацией последний барьер исчезнет, и за фальшивой стеной обнаружится амулет Земли. С обнаружение этого артефакта можете выходить из подземного Храма и посетить центральный Храм, что на западе отсюда (белая стрелка).

Перебейте врагов, возьмите наилучшую магическую саблю и запомните местонахождение синего сундука. Нажимайте на оба алтаря – они откроют проход к Храмам Земли и Воздуха.

Выходите из центрального Храма и направляйтесь на север, в деревню троглодитов. В северо-восточном углу найдите пещеру с четвертой синей кнопкой. Еще закрытый проход к Храму Огня находится в пещере немного южнее столба и двух указателей. Зайдите в проход в горах еще южнее, чтобы за несколькими фальшивыми стенами обнаружить огненную статуэтку. В двух шагах на восток будет пещерка с множеством каннибалов. Тут в сундучке лежит вторая огненная статуэтка. Войдите в пещеру, ведущую к Храму Огня, и на оба постамента по бокам поставьте по статуе. Как и следовало ожидать, проход в Храм открылся. Однако пока туда заходить бессмысленно, потому как амулета Огня у вас пока нет.

Если все ваши герои достигли десятого уровня опытности (что маловероятно), то отправляйтесь к пещере у южной кромки карты. Если опытности еще не хватает, то переходите в район священного озера. Точка перехода находится в северо-западном углу.

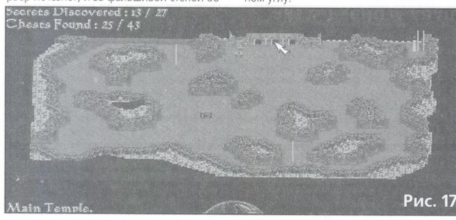


Рис. 17

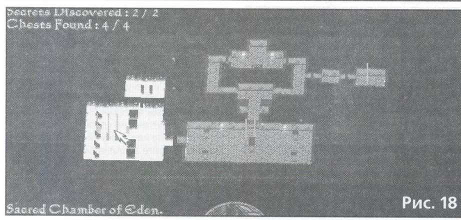


Рис. 18

Найдите здесь два массивных строения, что находятся в южной половине карты. Одно из них – Храм Воздуха, а второй (восточнее) – Храм Земли. Заходите в Храм Земли, чтобы пристроить имеющийся у вас амулет этой стихии. Поэкспериментируйте с желтыми кнопками, и минут через пять сможете добраться до пьедестала, на который необходимо поставить амулет. По дороге к нему вам придется перебить несколько генераторов фантомов, и последний из них принесет вам много-много белых звездочек по 50 очков опытности каждая. Можете пока не рушить генератор, а атаковать сами привидения для того, чтобы очков опытности стало еще больше. Итак, два алтаря снабжены соответствующими амулетами, а местонахождение оставшихся двух алтарей вам уже известно. Осталось только найти два последних амулета: Огня и Воздуха.

Ступайте к пещере у южного края района под названием «деревня троглодитов». Это есть ни что иное, как альтернативный вход в центральный Храм. Заходите лучником в узкую щель и нажимайте на напольную кнопку. В двух шагах на восток откроется проход к механизму. В маленькой комнатке на юго-востоке прочитайте заклинание. На востоке исчезнет барьер, и воин сможет ударить по изображению руки, а заодно достать из сундука амулет Воздуха. Теперь выходите из Храма и, перейдя в область центрального Храма, войдите в него с передней стороны. Возьмите содержимое синего сундучка, который уже открыт, и подойдите к восточному алтарю. Видите трещину на стене около него? За фальшивой стеной пройдите по недлинному коридору, чтобы открыть сундук с амулетом Огня.

Ступайте к Храму Огня. Нажмите на кнопку за щелью. Выйдя к озеру лавы, разберитесь с огненными созданиями. Попрыгав по платформам, в трех комнатках нажмите на изображение руки, заклинание и механизм. Откроется проход, на развилке которого сверните на запад, к пьедесталу Огня. Поставьте на него амулет и выходите. Кстати, здесь наблюдается уникальное явление – огонь в центре вредит слишком близко подошедшему персонажу! На 30 жизней за секунду горения... Вернитесь к развилке и ступайте теперь на восток. В двух сундуках – масса полезных вещей, в том числе наилучший посох огненного дождя. Выйдя в проход рядом с этими сундуками, вы окажетесь на острове, на котором расположен Храм Огня. Обойдите его кругом и на стороне, противоположной входу, найдете сундук с крутым щитом для воина.

Идите к Храму Воздуха. Напоминаю: он находится напротив Храма Воды. Из трех кнопок наступайте на северо-западную и на северо-восточную. На востоке исчезнут ворота, тогда в маленькой комнате наступите на полуприкрытую растительно-

стью желтую кнопку в северо-западном углу и тотчас сойдите с нее. Ворота на юге исчезнут, так что вы идите по холлу, уничтожая привидения и три их генератора. Как упретесь в ворота, наступите незадействованным персонажем на третью кнопку рядом со входом в Храм. Разрушьте четвертый генератор фантомов и открывайте последнюю решетку. Наступите на две кнопки на северо-востоке и на юго-востоке от входа плюс на полуприкрытую кнопку в следующей комнате. Ставьте амулет на пьедестал и выходите.

Немного южнее появился магический мост. Вам предстоит схватка с кракеном, гигантским осьминогом. Быстрее всего он умрет под ударами воина, волшебным образом защищенного или невидимого. До его смерти атаковать генератор привидений бессмысленно, ведь он вновь возродится на прежнем месте. Гигантское тело дохлого кракена образует подобие моста – пройдите по нему к платформе.

ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ: САД ЭДЕМ

Пришло время финальной схватки с плохими парнями. Однако перед этим желательно доукомплектовать героев ценной амуницией. Это можно сделать в секретной комнате (одна линия) с четырьмя сундучками. Все! Все секреты и сундуки в этой главе найдены, и теперь можно приступать к делу. В точке, помеченной двумя линиями, встречайте Гаркхама. Перед разговором с ним наколдуйте на лучника заклятье защиты или невидимости, а затем передайте ему по две порции каждой бутылочки: силы, скорости атаки и перемещения. Выбирайте в качестве оружия арбалет и приготовьтесь к битве.

Не забудьте отвести остальных трех персонажей подальше, чтобы враги их не случайно не заметили. Говорите с Гаркхамом и выпивайте все три напитка. Таким образом, арбалет станет бить под 11 000 единиц ущерба и получит повышенную скорострельность. Застрелите насмерть Гаркхама, пятерых его соратников и открывайте дверь на северо-западе.

Повторите подготовку лучника-убийцы и поговорите с богом (три линии). Атакуйте и убейте как его, так и четыре атакующих существа. Открывайте еще одну дверь, что на северо-востоке. Заходите на платформу.

Устроившись поудобнее, наслаждайтесь финальным мультиком. Мы победили! Вроде бы победили... А может, и нет, кто его разберет?

■

 (Начало на стр. 40)

Ага, появился черный «седан». Skinner говорит, что машина ехала за вами от самого офиса. Сохранитесь! Идите к черному «седану» (вперед один раз). Теперь быстро достаньте камеру (машина поедет). Вам нужно быстро сфотографировать номер машины. Теперь в Crime Lab.

Crime Lab

Поговорите с парнем по имени John Amis. Дайте ему все улики, которые вы собрали. Идите в Field Office.

Field Office

Включите свой компьютер. Загрузите фотографии, и вы получите номер машины. Проверьте Wong'a по компьютеру (выбрать Criminal). Проверьте номер машины (номер 240 EAK, выбрать Vehicle License Number и Government/Military). Компьютер покажет «Restricted data!». Используйте PDA, чтобы отправить по электронной почте (E-mail) самые последние записи Skinner'a и Shanks'a. Идите в зал заседаний и поговорите со Skinner. Ему позвонят из Вашингтона, он уедет. Skinner заберет образец крови, чтобы проверить её в Вашингтоне. Вернитесь в офис. Зайдет ваш напарник Cook. Поговорите с ним. Здесь есть выбор: если вы доверяете ему, то можно рассказать ему все и принять его помощь, если же вам он не нравится, то можно ничего ему не рассказывать и отказаться от его услуг. В последнем случае, когда он уйдет, надо выйти из комнаты, и вы автоматически положите ноутбук в шкаф. Теперь поезжайте на склад.

Dockside Warehouse

Вечер. Приезжает машина. Не выходите из укрытия, пока люди не скроются в здании. Обойдите черный «седан» и подойдите к черному ходу. (Прямо, направо, 2 раза прямо, налево, прямо, налево.) Воспользуйтесь отмычкой. Когда войдете, используйте прибор ночного видения. Сохранитесь. Идите направо, вперед, налево и 2 раза вперед. Стоп! Смотрите, как люди будут вытаскивать из пола ящик. Когда люди уйдут, осмотрите место, где лежал ящик. Войдите в PDA и отошлите сообщения Skinner'у. Идите к себе домой.

Willmore's Apartment

Щелкните на двери, чтобы войти. Идите вперед, включите телевизор. Поверните два раза налево и осмотрите вещи на диване. Чуть правее компьютера, под плакатом, заведите музыку (нужно несколько раз щелкать). Поверните налево и идите по коридору в спальню. Посмотрите на галстуки. Взгляните на журнал на ночном столике рядом с кроватью. Щелкните на кровати. Вы погружаетесь в сон.

03 апреля 1996 г.

На следующий день, когда вы проснетесь, зайдите в ванную, посмотрите в зеркало. Идите на склад. Можно и в офис, но лучше все-таки на склад.

ДИСК № 3

Dockside Warehouse

Ого, убийство! Покажите ваш значок охраннику Mendoza. Посмотрите вниз на труп. Да это же Wong! Обратите внимания на окурок. Вчера на складе вы нашли такой же. А еще говорил, что не курит... Поговорите с медицинским следователем, который собирает улики, и с фотографом. Пройдите чуть вперед и поговорите с женщиной-детективом Mary Astadourian. Вам придется рассказать ей о вашем деле («I'm investigating the disappearance of 2 FBI agents»), иначе события перестанут развиваться дальше. Она скажет, что убийство произошло тихо, без свидетелей. По ее мнению, убийство произошло с целью грабежа. Теперь пройдите вместе с ней на лодку Wong'a.

Поговорите с ней на лодке. Посмотрите вниз на газовые баллоны, теперь пройдите вперед. Вы в рубке. Осмотрите все, вам нужно найти внизу банкноты. Затем слева найдите куртку с надписью «Tarakan». Странно, лодка Wong'a называется «Agrippa», а не «Tarakan». Поверните 2 раза направо, откройте шкафчик и посмотрите на коробочку с пилюлями – возможно, это наркотики. Идите направо и вперед и выходите из рубки. Поговорите с Astadourian обо всем, что нашли. Картина происшедшего все больше запутывается.

Медицинский следователь крикнет, что забирает тело. Тут появится начальник дока. Двигайтесь направо, прямо, направо. Поговорите с ним обо всем. Когда спросите его о местоположении складской фирмы, вы услышите, что она располагается, в частности, в Чечне. Странно. Про куртку с надписью «Tarakan» спросите в последнюю очередь. Оказывается, «Tarakan» – русское судно. Теперь езжайте к этому судну.

«Tarakan»

Поговорите с начальником дока. Он скажет, что на судне был пожар, команда из 9 человек погибла. Найти смогли только четверых. Гибель людей выглядит странно, так как пожар был очаговый. Начальник дока скажет, что ему надо идти оформлять разные бумаги в связи со смертью Wong'a. Осмотрите корпус судна. Да, видно, что горело только в одном месте. Поднимитесь на борт (налево, прямо и направо, вперед,

направо). На нижней палубе двигайтесь 2 раза вперед, направо и вперед. Вы увидите надпись DILARANG MASUK KECUALI CREW. Идите направо и вниз. Вы в трюме. Внизу идите два раза прямо, направо, прямо. Посмотрите вниз, вы увидите ящики. Рассмотрите изображение черного орла на каждом из ящиков. Теперь идите налево и 3 раза вперед. Откройте коробку и возьмите сферу. Теперь идите обратно (налево, 3 раза вперед, направо, прямо, налево, 2 раза прямо, вверх, прямо, налево, прямо). Теперь идите направо, прямо и налево.

Откройте дверь. Далее вверх и 2 раза прямо. Войдите в правую каюту. На столе возьмите журнал. Он – на русском языке!!! Так что спокойно читайте и во всём разбирайтесь. Выходите. Теперь заходим в другую каюту. Посмотрите на сейф внизу. Там можно взять платежные ведомости (payroll log). Читаем и видим имя Wong. Вот оно что! Значит, этот китаец работал на русских и занимался контрабандой. Да, получал он неплохо: за один рейс 2 200$, а сколько рейсов он сделал? Сумма получается немаленькая, а еще притворялся бедным... Теперь идите, направо и прямо. Выходите на верхнюю палубу. Поверните налево, идите прямо мимо ступенек наверх. Поверните налево, прямо и снова налево. Вы увидите обгоревшую секцию палубы. Посмотрите на белые отпечатки рук. Возвращайтесь к лестнице наверх. Поднимайтесь по лестнице, вперед 2 раза, налево. Открываем дверь в рубку. В рубке идите вперед 2 раза, затем поворот налево. Вы увидите Mary Astadourian.

Щелкните на столе рядом с ней. Вы увидите отпечатки пальцев. Теперь звоните John Amis по мобильному телефону. Найдите в Menu номер телефона John Amis и нажмите зелененькую кнопочку. Вы попросите John Amis снять и проанализировать отпечатки пальцев. Теперь поговорите с Mary Astadourian. Поговорите с ней, затем щелкните на ней иконкой pay-roll log (отдайте ей это улику – пусть сама переводит, мы ведь по-русски читать умеем), затем Lead Sphere и, наконец, White Shadows. Вы вместе пойдете смотреть на обгоревшую палубу. Mary Astadourian скажет, что все это напоминает ей Хиросиму. Она считает, что такое действие на человека может оказать радиация, то есть люди просто сгорели. Вернитесь наверх в рубку, подойдите к Mary Astadourian. Если вы все сделали правильно, то приедет офицер Mendoza с новостями от медицинского следователя. Теперь вам надо в Coroner's Office.

Medical Examiner's Office (Coroner's Office)

Откройте дверь. Посмотрите в шкафчик слева. Посмотрите на органы в ванночках. Задайте все вопросы врачу. Попросите органы на анализ. Да, предупреждение: не смотрите на тело Wong'a. Врач вам скажет что у Wong'a был очень серьезный случай рака. И она не понимает, как он мог в таком состоянии жить и передвигаться. Наверное, он поэтому и принимал наркотики, чтобы хоть как-то уменьшить боль. Правда, врач считает, что в таком состоянии даже наркотики не помогли бы. Она видит такое первый раз. Когда будете разговаривать с врачом, спросите о radioactive materials. Задавая вопросы, сначала используйте иконку Wong's Drugs, а затем иконку «Tarakan». Ого, два агента FBI уже интересовались телами четырех погибших с «Tarakan». Вам нужно выбрать вопрос: «Who were the FBI agents?» Врач предложит показать вам трупы моряков с «Tarakan». Но что это – трупы кто-то выкрал! Поговорите с Mary Astadourian. Щелкните на любом вопросе (например, на «I want to hear what you think»). Она расскажет вам свою теорию о контрабандистах и вообще изложит свой взгляд на дело. Затем она предложит вам союз, и вы неожиданно обретете партнера. Теперь вам следует попасть в Crime Lab.

Crime Lab

Поговорите с John Amis. Спросите про отпечатки. Отдайте ему все улики (не забудьте отдать пулю из тела Wong'a). Теперь отправляйтесь в ваш офис.

Field Office

Вы увидите вашего напарника (Cook). Что это с ним? Он ранен. Щелкните на нем. У вас зазвонит телефон. Не обращайте пока на него внимания, посмотрите: в шкафу исчез ноутбук. Как странно ограбили нашего агента! Ничего больше не пропало, а только ноутбук. Теперь идите в офис, ответьте на телефонный звонок. Это из Вашингтона. Анализ крови подтвердил ваши опасения: кровь принадлежит Скалли. Будем надеяться, что она не очень серьезно ранена. Появится Cook и скажет вам, что убит Wong. Интересно, а ему-то об этом откуда известно? Мы ему сообщений не посылали и о беседе с Wong'ом не говорили. Задайте ему любой вопрос, а также спросите, откуда он узнал о Wong'e. Ха, врет и не краснеет (скажет, что получил эту информацию от босса или что вы просто забыли, как рассказывали ему вчера о Wong'e). Загрузите компьютер. В разделе «Media» посмотрите пункт «Tarakan». Не забывайте отправлять почту Skinner'y. Теперь можно ехать домой отдыхать.

ДИСК № 4

Willmore's Apartment

Дойдите до рабочего стола. Прослушайте сообщения на автоответчике. Загрузите компьютер. Просмотрите почту. Так, вам пришел анализ отпечатков пальцев от John Amis. Щелкните на изображении скрепки внизу с надписью TARAKAN.DAT. Теперь заходите в ING. Выделите критерий FBI. Вот это да! Тут замешан ваш напарник Cook. Теперь можете выходить (QUIT). Сразу раздастся стук в дверь. Появится Cook. Он очень взволнован и требует от вас объяснений. Лучше использовать иконку Peaceful, но можно любую другую, если хотите наехать на него. Скажите «Tell him what he wants to hear» и не забудьте про отпечатки. Cook пожалуется на жизнь и обвинит вас в том, что вы не информируете его о продвижении расследования. Сохранитесь!!! Вам теперь на склад.

Dockside Warehouse

Здесь у вас сразу может не получиться. Я постараюсь привести точную схему действий. Из укрытия вы увидите грузовую машину. Теперь достаточно быстро делайте нижеследующее (стоять на месте нельзя).

Дойдите до грузовика и влезьте в кабину со стороны водителя. Посмотрите наверх, затем на «бардачок». Открывайте его, и увидите там листок бумаги с адресом: RR#1121, 82434. Примечание: записывать адрес не надо, он автоматически появится у вас в PDA. Вы увидите, как из склада выйдет водитель грузовика. Быстро выскакивайте через пассажирскую дверь. Обратите внимание: на грузовике написано «Gordon's Hauling», т. е. служба перевозок Гордона. Теперь можно ехать домой отдохнуть от всего.

Willmore's Apartment

Включите компьютер. Пришло сообщение от начальника доков. Проверьте по ING телефоны. Ничего это не дает. Можете позвонить по мобильному, но это также ничего не даст. Ложитесь спать.

04 апреля 1996 г.

С утра к вам пожалует детектив Mary Astadourian. Поговорите с ней, использовав все возможные варианты вопросов. Она привезет с собой кассету. На ней запечатлена гибель водителя грузовика утром на заправке. Выбирайте любой ответ на вопрос Мэри. Она скажет, что водитель грузовика полностью обгорел и добавит, что когда это произошло, на заправке отключилось электричество. Она также скажет вам (если вы отдали ей переводить журнал на корабле; в противном случае вам придет факс, тогда отдайте его Mary Astadourian), что Wong был матросом на корабле и очень неплохо зарабатывал. Правда, для нас это уже не новость. Поговорите с детективом, используя все иконки. Подойдите к компьютеру и получите факс. Покажите факс Mary Astadourian. Ну вот, её теория подтверждается: русские перевозят в Штаты плутоний. Далее обязательно спросите её: «If you can shower?» Двигайтесь в Coroner's Office.

Medical Examiner's Office (Coroner's Office)

Посмотрите на водителя грузовика. Поговорите с врачом. Спросите о синдроме Хиросимы. Врач скажет, что водитель грузовика убит выстрелом (a blast of some sort). Можно ехать в службу Гордона (Gordon's Hauling).

Gordon's Hauling

Как прибудете на место, сразу сохранитесь. Поговорите с Mary Astadourian. Идите вперед и откройте дверь домика. В офисе сначала нужно найти лопату (напротив вас будет шкафчик). Смотрите левее внизу. Пройдите направо и посмотрите вниз. Вы найдете logbook. Посмотрите книгу. Вас атакует очень сильный человек. Mary Astadourian скажет, что в домике находится бомба. Поверните налево. Вы увидите холодильник. Посмотрите вниз чуть левее холодильника. Вы увидите вентиляционное отверстие. Ударьте лопатой – и вы на свободе. Только действовать надо быстро, иначе можно не успеть.

На улице попробуйте поцеловать Mary Astadourian (иконка справа). Да, еще не время для поцелуев, надо сначала расследование завершить. Поговорите с ней, используя все вопросы и варианты ответов. Она думает, что бомба была приготовлена не для вас, но тогда для кого? Можно ехать домой.

Willmore's Apartment

Включите компьютер. В разделе Media посмотрите следующие слова: Tarakan, Georgia, Russia, Plutonium, Smuggling, UFO и Wong. Посмотрите журнал на ночном столике и идите спать.

05 апреля 1996 г.

Поезжайте в ваш офис.

ДИСК № 5

Field Office

Идите в зал заседаний (направо и вперед). Вы увидите, что ваш напарник, агент Cook, заряжает оружие. Куда это он собрался? Он скажет, что в городе работает контрабандист Евгений Смольников (Yvgeny Smolnikoff), и даст вам фотографию Смольникова. Поговорите с ним обо всем. Спросите о поддержке и звонке Mary Astadourian. Он заверит вас, что все уже сделал. Сохранитесь!!! Можно ехать на склад Смольникова.

Smolnikoff's Warehouse

Щелкните на оружие в Inventory. Щелкните на Cook, чтобы он прикрыл вас. Теперь поворачивайте направо. Когда вы попадаете, курсор (точнее, прицел) становиться красным. На нижнем этаже вам нужно снять троих. Теперь идите 3 раза вперед к лестнице, вверх и вперед. Быстро повернитесь направо 2 раза и снимите еще одного. Теперь поверните снова 2 раза направо и снимите мужика, который будет стоять за дверью с большими щелями.

Поверните 2 раза направо, идите вперед (не вниз), 2 раза направо, вверх, вперед на третий этаж.

Теперь два раза вперед, налево, вниз, вперед по нижней лесенке к Смольникову.

Не стреляйте и не говорите со Смольниковым. Появится Cook и попросит вас спуститься вниз на первый этаж. Возвращайтесь так же, как шли сюда. Вам надо найти пистолет 38-го калибра и платежные ведомости на столе (pay-roll manifest). Посмотрите на ящики внизу, там вы увидите знакомый знак – черного орла.

Вернитесь наверх к Смольникову. Спросите его обо всем, используйте все иконки. Cook предложит провести баллистическую экспертизу оружия Смольникова. Езжайте в Crime Lab.

Crime Lab

John Amis плохо себя чувствует. Попросите John Amis проанализировать оружие Смольникова. Это тот самый пистолет, из которого был убит Wong. Снова на склад Смольникова.

Smolnikoff's Warehouse

Поговорите со Смольниковым об оружии. Он все отрицает. Cook уведет Смольникова. Вам позвонит John Amis по мобильному. Он очень зол на вас: оказывается, корабль «TARAKAN» поражен радиацией, и когда Amis был на корабле, снимая отпечатки, то сильно облучился. Странно: почему мы чувствуем себя хорошо, мы ведь провели на корабле немало времени. Наверное, на вас радиация не оказывает никакого влияния, да и на детектива Mary Astadourian тоже – она в полном здравии. Теперь подойдите к столу Смольникова. Тут прямо Россия: сигареты «Казбек», газета «Известия»...

Можно ехать домой.

Willmore's Apartment

Дома включите компьютер, просмотрите почту от Otto Dee. Получите отпечатки водителя грузовика (JOHNDOE.DAT). Надо их проверить. В ING щелкните Government/Military и Search. Ну вот, опять Restricted! Ничего мы так и не узнали. Щелкните Quit. Теперь прослушайте телефонные сообщения. Вам постучат. Откройте. Это детектив Mary Astadourian. Она страшно недовольна, что вы занялись Смольниковым без неё. Спросите, звонил ли ей Cook. Она скажет, что никто не звонил. Значит, Cook все подстроил, но зачем это ему? Да, наверное, ему не стоит доверять. Она сообщит, что Смольникова отпустили за недостатком улик. Зазвонит телефон. Прослушайте сообщение. Ого, кто-то знает, где Малдер и Скалли. Этот кто-то назначит вам встречу в ангаре под номером 4 (Sand Point Hangar 4). Он скажет, чтобы вы приходили один, иначе он не появится.

Mary Astadourian уйдет. Вы можете идти спать, но сначала щелкните в вашем PDA на карандаше и прочитайте новые сообщения. Можно их отправить Skinner'у.

06 апреля 1996 г.

Езжайте в ангар 4.

Sand Point Hangar 4

В ангаре поверните 3 раза направо. Вы увидите две приоткрытые двери (ближние). Идите туда. Вы увидите X. Используйте любую иконку. X попросит вас дать слово, что вы ничего никому не скажете. Ответьте ему: «You have my word». Он расскажет вам про госпиталь в Gold Bar. Выберите любой ответ. X даст вам стилет (odd-looking stiletto). Щелкните снова на любой вариант ответа. Не ходите за ним. Когда X уйдет, обернитесь, и вы увидите Mary Astadourian. Поговорите с нею. Она могла все дело испортить. Езжайте вместе в госпиталь. Сообщений пока никому не посылайте.

ДИСК № 6

Hospital Gold Bar

С женщиной-врачом Dr. McIntyre нужно говорить аккуратно. Покажите ей ваш значок. Скажите ей, что вы ищете Jane Doe и Скалли. Скажите ей, что вы из FBI. Она спросит, кто начальник Скалли. Скажите ей: Walter Skinner. Поговорите с доктором и задайте все вопросы. Сохранитесь!!! Идите вперед.

Вот и Скалли. Говорить с ней надо быстро. Ждать она не будет и сразу вызовет полицию. Вообще суровая женщина. Скажите ей, что Assistant Director Skinner ищет её. Скажите её, что вы Agent Willmore. Скажите ей о черном человеке, мистере X (the black man). Когда она спросит, кто сказал вам, что она здесь, используйте stiletto на ней. Ну вот, наконец-то она успокоилась. Начните разговор с ней, покажите ей фотографию Смольникова и продолжайте разговор. Она очень обеспокоена судьбой Малдера. Видно, что она не в восторге от встречи с вами. Расскажите ей о своем деле. Езжайте в RR 1121.

Rural Route 1121

Здесь склад сломанных железнодорожных вагонов. Идите 9 раз вперед и вверх. Залезьте на телеграфный столб. Наверху обернитесь. Воспользуйтесь биноклем – и вы увидите номер 82434. Спуститесь; к вам подойдет Mary Astadourian. Поговорите с ней. Идите направо, прямо, направо, 2 раза прямо и посмотрите направо (вагон-холодильник). Ну вот, мы, как всегда, опоздали – вагон сожгли совсем недавно. Как жаль! Идите вперед и откройте вагон номер 82434. Осмотрите все внутри. Выходите. Появится бездомный человек. Он видел, как этот вагон горел. У него кое-что есть, но он попросит угадать, что это. Используйте такую последовательность: Photographs, Moving pictures, Videotape. Он отдаст вам видеокассету за $10. Двигайтесь в офис.

Field Office

В офисе вы автоматически сядете за стол. Используйте кассету на устройстве рядом с компьютером. Вы увидите врача-хирурга. Щелкните на Capture. В критерии поиска задайте Government/Military и поиск. Это Jonathan Rauch. Выходим из компьютера.

С вами кто-то пытается провести видеоконференцию. Щелкните на Connect. Поговорите с тремя личностями: Byers, Frohike и Langly-the Lone Gunmen. Спросите все, что можно. Они скажут, что найти вас

смогли по IP-адресу. Сделали они это по поручению Скалли. Когда связь закончится, в ваш PDA поступит почта от B/9 Force 10. Откройте новый файл. Это координаты места на Аляске. Можно ехать.

ДИСК № 7

Rauch's House

Вы прибудете в домик Jonathan Rauch. Кто-то только что уехал. Идите 3 раза вперед, направо войдите в домик. В домике идите направо, затем вперед, налево, вперед, налево, вверх на 2-й этаж. Вы увидите человека на полу. По всей видимости, это Jonathan Rauch. Попробуйте поговорить с ним. Похоже, он уже мертв. Посмотрите наверх. О, висит игрушка в виде скелета. А что, если за неё дернуть? Стоит подняться наверх.

Ну вот наконец и Малдер. Но на этом игра еще не заканчивается. Развяжите его. Зазвонит мобильный. Это Скалли, хочет узнать, как дела. Передайте телефон Малдеру. Когда он закончит разговаривать, поговорите с ним. Он скажет, что пришельцев можно отличить по черной пелене на глазах. Кто-то подъехал к дому. Ага, это агенты из NSA. Малдер уйдет, а вы должны его прикрыть. Спуститесь вниз к входной двери, но не выходите. Сохранитесь!!! Здесь можно сделать следующее: либо застрелить агентов, либо убежать в лес. Вы, конечно можете выйти из домика и пойти к ним, но делать этого не стоит. Выходите через дверь.

Если вы решили их застрелить, то не двигайтесь вперед. Внимательно присмотритесь, как стоят агенты. Щелкните на оружии в Inventory. Стреляйте сначала в худого, потом в толстого. Если не получается, можно попробовать следующее: выйти из двери, повернуть направо, зайти за угол домика так, чтобы видеть агентов, и стрелять уже оттуда, как описано выше. Если все получилось, щелкните на своей машине, и вы поедете на секретную базу на Аляске.

Если вы решили убежать в лес, то поверните направо, как только выйдете. Подвигайте курсором так, чтобы он принял изображение зажатой руки с извивающейся горизонтальной синей молнией. Бегите в лес. В лесу вам надо повернуть направо, два раза прямо и в нору, чтобы спрятаться. Как только агенты пройдут, вы автоматически окажетесь в своей машине.

Secret Base

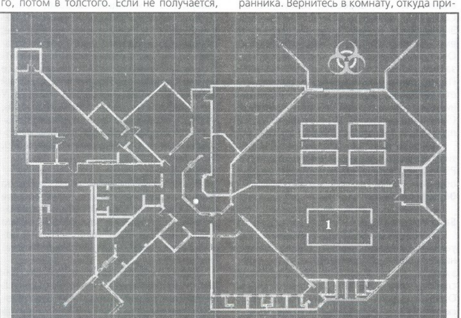
Вы прибыли на секретную базу на Аляске. Приготовьте оружие. Стрелять можно во всех, кроме Малдера, Скалли и Cook. Сохранитесь!!! На базе есть два компьютера: один в комнате, а другой в главном зале. Без паролей можно смотреть только карту. Пароли вам не понадобятся. План базы смотрите на рисунке. Цифрой 1 помечен «аквариум».

Итак, сначала вы встретите Скалли. Идите вперед, затем снова вперед. Отсюда будет видна главная комната с мониторами (оттуда свет идет). Поверните налево, 2 раза прямо, налево (сгоревший солдат), вперед 1 раз.

Теперь возможны два варианта (действовать надо быстро).

1). Поверните направо. Увидите Малдера, он попросит Скалли помочь ему. Нужно прокрутить вниз ответы и выбрать «Scully, run!». Вы автоматически побежите вперед, там справа будет охранник, которого нужно убить.

2). Идите вперед. В следующей комнате быстро поверните направо. Снимите охранника. Вернитесь в комнату, откуда пришли. Обернитесь, увидите Малдера. Скажите «Scully, run!». Этот путь несколько проще.



В комнате, где был Малдер, валяется много трупов. Вам нужно пройти через верхнюю правую дверь. Перед вами стена, поверните налево, прямо, направо. Входите в комнату с большими темными контейнерами. Скалли поговорит с вами о странном поведении Малдера. Внимание: появится охранник. Выходите и идите налево и 2 раза прямо. Вы окажетесь перед дверью в центральную комнату. Идите направо, прямо, налево и 4 раза прямо (обойдите центральную комнату, чтобы середина ее был всегда у вас слева). В центре большой комнаты вы увидите стеклянную комнату – своеобразный «аквариум».

Примечание: если вы еще не вошли в комнату, то обернитесь направо и войдите в комнату с металлическими столами. Там можно щелкнуть на металлической палке справа. На вас нападет Cook. Щелкните на палке. Возвращайтесь в комнату с «аквариумом», не входя в комнату.

В комнате с аквариумом пройдите 4 раза вперед (слева – закрытая дверь!!!) и поверните налево. Вы встретите Скалли. Внимательно выслушайте план Скалли. Предупреждение: все кнопки можно нажимать только один раз, иначе придется начинать все сначала, поэтому лучше сохраниться.

Посмотрите близко на левую панель приборов рядом со Скалли.

Нажмите на зеленую кнопку.

Теперь идите в комнату с «аквариумом». Откройте одну дверь (прим.: нажмите красную кнопку внизу справа).

Обойдите «аквариум», откройте другую дверь (опять с помощью красной кнопки).

Поверните налево и 7 раз вперед. Вы у двери в контрольную комнату. Входим вперед, поворачиваем налево. Там увидите дверь и зеленую кнопку. Нажмите её.

Идите в комнату с «аквариумом» к двери, которая была закрыта.

Вот вы и открыли дверь, где лежит что-то внеземное. Сохранитесь!!! Скалли спросит, какое направление вам больше нравится, и вы поворачивайте направо. Приготовьте оружие. Идите 2 раза прямо, стреляйте в охранника; ничего, что в спину. Хватайте ключ. Бегите в комнату с «аквариумом» (налево, 4 раза прямо). Пробегите через «аквариум», повернитесь 2 раза, СКОРЕЕ нажимайте красную кнопку. Ух! Думаете, конец? Ан нет! На вас нападет Cook. Правда, это уже не ваш напарник, а инопланетянин в теле Cook'а. Теперь действуйте очень-очень быстро. Как только увидите Скалли, щелкните на ней стилетом.

Вот теперь все, долгожданная победа!

■

LIGHTHOUSE (Начало на стр. 34)

(Начало на стр. 34)

Подойдите к началу пристани и посмотрите направо. На земле, среди обломков, лежит бутылка. Вытащите из нее пробку и прочитайте послание. Развернитесь. Дотроньтесь до каждого камушка. Некоторые из них можно взять. У вас их должно быть хотя бы два, но лучше три или четыре. Поверните направо и мимо телепортационной дыры идите к замку. Подойдите к поднятому мосту, отодвиньте серый кружок на левом столбе. В появившееся отверстие вставьте найденный рычаг. Нажмите на появившуюся ручку с шариком. Ваша цель – поднять крючок, опускающий мост. Удерживая левую кнопку мыши, поверните рычаг налево, вниз, вниз, налево, налево, налево, вниз, направо, вниз, направо, вниз, налево, вверх. Идите вперед, вверх по лестнице до голубой калитки. По пути обратите внимание на зеленую дверь справа. Попробуйте открыть калитку. Не очень-то дружелюбные тут птички. Вообще-то их всех можно перебить камнями, но это долго. Достаньте из сумки заводную птичку с ключиком и вставьте ее в дверку под циферблатом часов, висящих на стене справа. После этого качните маятник. Механическая птица улетела, путь свободен.

На дальнейшие действия отводится мало времени, поэтому здесь лучше сохраниться. Откройте калитку, войдите в дверь и подойдите к столу слева. Откройте правый нижний ящик. Смахните два винтика с крышки коробки, откройте ее и возьмите ключ. Сделайте шаг назад, повернитесь к окну и закройте решетку на нем. Дотроньтесь до замочной скважины на решетке и вставьте туда ключ. Все, цейтнот окончен. Подойдите к скелету, оторвите ему голову и позаимствуйте зелено-желтый медальон, который висит на одиноко торчащей шее. Теперь подойдите к столу. Здесь нужно обшарить все ящики и взять все что можно. Итак, откройте левый нижний ящик, посмотрите все чертежи. Где-то между ними заберите изогнутый ключ. Откройте средний ящик и заберите рычаг с поперечиной. Откройте левый верхний ящик, дотроньтесь до черного круга в центре, потом – до белых проводов в правом верхнем углу, затем – до белого колесика с восемью дырками по окружности. Возьмите черную пружинку. Откройте верхнюю центральную дверцу и прочтите все документы. Найденным ключом отоприте правый верхний ящик и заберите предмет, похожий на тройную свирель. Большую темную вазу переставьте налево, на полку к светлой вазе, на свободное место. Маленькую оранжевую вазу переставьте к черепу на верхней полке. Щелкните по образовавшемуся пустому месту. Нажмите на рычажок на левой стенке ниши и заберите предмет, похожий на лампочку. Развернитесь и посмотрите вверх на поднятую лестницу.

Выходите на лестницу, спускайтесь вниз и входите в зеленую дверь. Идите прямо к механическому летучему человеку. Он закроется от вас решеткой. Бросьте в него камнем и тут же, пока человек-птица не пришел в себя, вторым камнем – в рычаг. (С первого раза может не получиться, поэтому, чтобы не бегать на пляж за новой порцией камней, сохраните игру перед бросками.) Как только решетки раздвинутся, заходите внутрь. Когда человек-птица улетит, подойдите к окну и заприте решетку на ключ. Подойдите к большому столу, заберите с него довольно странный гаечный ключ, расходящийся от круга в четыре стороны и кучку винтов справа. Обойдите стол слева и с маленького столика возьмите пульт дистанционного управления, похожий на снеговика с короткими ручонками. Сделайте шаг назад и повернитесь налево. Поставьте пульт на длинный стол под дрель. Дотроньтесь до пульта, потом – до дрели. Гаечным ключом открутите две звездочки в пульте, уберите сломанную пружинку и вставьте целую. Закрутите крышку дрелью. Не забудьте забрать пульт с собой. Выйдите на лестницу и поднимитесь к скелету. Подойдите к поднятой лестнице и достаньте пульт дистанционного управления. Нажмите на нем левую маленькую кнопку, затем – большую кнопку в центре. Поднимитесь на следующий этаж. Поверните направо и поднимите с пола шестеренки, развернитесь. Со столика возьмите небольшой загнутый шестигранный ключ, лежащий около ножниц. Пройдите под желобом и снимите со столба ручку для завода. Развернитесь и подойдите к рычагу на стене. Шестигранным ключом открутите винт и потяните за рычаг. Механическая птица опустится вниз. Сделайте шаг назад, развернитесь. Поверните направо, сделайте шаг вперед, вставьте шестеренки на их места. Вставьте ручку для завода в центральную шестеренку и поверните ее четырнадцать раз. Больше не надо, но и меньше – тоже. Дотроньтесь до кабины слева и залезайте в нее. Нажмите на желтую гайку на черном стопоре слева. Стопор поднимется и освободит ручку хода. Дерните за нее. Птичка полетела, а вы – вместе с ней.

ЗАМОК

Сделайте пару шагов вперед, поверните направо и поднимите с земли несколько ракушек. Развернитесь и подойдите к лифту. На его двери нарисован орнамент в круге. Зайдите внутрь и поднимитесь наверх. Сделайте шаг вперед и поверните направо. Идите до конца, войдите в двери и подойдите к странному существу в центре комнаты. Дотроньтесь до левого колокольчика, потом до правого. Существо откроет глаза. Еще раз позвоните в левый колокольчик, затем в правый. Цветок откроется. Поверните два горизонтальных рычага в противоположные стороны так, чтобы между ними образовалась вертикальная щель. Опустите вниз большой рычаг со светильником. Дотроньтесь до левого колокольчика, потом до правого. Передвиньте большой спиральный рычаг справа налево. Возьмите появившийся диск. Идите в комнату слева от лифта.

Положите найденный диск на синий круг с желтым ободком, нажмите сиреневую кнопку. Посмотрите небольшое видеосообщение. Развернитесь и идите в комнату напротив лифта. К вам выедет Лирил. Поговорите с ней. Подарите ей винтики, ракушки и отдайте найденное на берегу послание. Попробуйте отойти. Лирил попросит поговорить с ней еще. После разговора подойдите к деревянному пульту управления слева от входа. Дерните за левый рычаг. Когда появится человек-птица, подведите к нему магнит правым рычагом. Опуская магнит левым рычагом, постарайтесь поймать человека-птицу. Когда вам это удастся, поговорите еще раз с Лирил, подойдите к рычагу в центре комнаты и потяните его на себя, удерживая левую кнопку мыши. Внизу откройте круглый шар справа и возьмите радиоплату. Поверните налево и откройте ящик справа. Достаньте из него непонятную деталь. Повернитесь налево и сделайте шаг вперед. Возьмите из каждого ящика по детали. Снимите со стены схему сборки пистолета. Рассмотрев ее, вы поймете, что некоторые детали у вас уже есть. Нажмите на две большие золотые ракушки и запомните координаты вулкана (22.01, 119.11). Сделайте шаг назад и развернитесь. Толкните центральный рычаг от себя два раза. Развернитесь и воткните в разъем красный провод слева внизу.

Поверните направо и подойдите к панели управления. Потяните на себя рубильник, слева от которого находятся четыре красные лампочки. Включите четыре монитора слева. Поверните ручку справа от рубильника. Включите монитор справа. Под ним находятся два диска. Поворачивайте левый до тех пор, пока на мониторе не появится маяк. Поворачивайте правый диск, пока не появится кабинет. Щелкните по маленькой черной кнопке на втором диске. Экран должен стать черно-красным. Посмотрите на нижнюю часть центральной секции панели управления. Потяните на себя большой рычаг слева от монитора, затем рычаг справа. Выдвинется помост и откроется крыша. Поверните два рычажка слева от манометра. Включите монитор. Используя четыре колесика слева и справа от монитора, расположите две желтые и две красные линии так, чтобы они пересекались в появившейся зеленой точке. Включите рубильник под монитором. Через некоторое время он вернется в исходное положение. Сохраните свою игру. Передвиньте горизонтальный рычаг над монитором слева направо. Дождитесь, пока стрелка на манометре не достигнет границы белого и красного цветов. Передвиньте рычаг справа налево. Включите рубильник под монитором. На выдвинувшемся помосте по-



явится телепортационная дыра. Идите в нее.

МАЯК

Подойдите к столу, откройте его и дотроньтесь до кубика. Положите на серый круг медальон, снятый в башне со скелета, и два красных камня в желтой оправе. Нажмите кнопку на крышке кубика. Вращая желтые кольца на цилиндре, наберите следующие комбинации: все квадраты, все круги, все треугольники. (Последовательность может изменяться от игры к игре. В этом случае набирайте четыре одинаковых символа; если они правильно выбраны, вы услышите щелчок. Приступайте к следующим наборам символов.) Потом сверху вниз: круг, треугольник, квадрат, крест. Заберите маленькую бутылку. Это очередная часть пистолета. Идите в лабораторию. Поднимитесь по лестнице наверх и замените в маяке перегоревшую зеленую лампу на новую. Спуститесь вниз. Подойдите к компьютеру и перезапустите его, развернитесь и потяните правый рычаг. Идите в телепортационную дыру.

КРУГЛАЯ БАШНЯ

Идите к мастерской человека-птицы и перед ней поверните направо. Спуститесь по лестнице вниз. Подойдите к подъемному крану и дотроньтесь до рычагов управления в его центральной части. Слева от крана лежат два груза. Останавливая кран над ними, подцепите их и перенесите на круглую платформу, стоящую в воде. Если вы не можете отцентрировать груз точно над платформой, то повернитесь налево, направо и кран встанет так, как надо. Поднимите краном полукруглую скобу на полу. Поверните направо и пройдите вперед до штурвала. Удерживая левую кнопку мыши, поверните штурвал против часовой стрелки до упора. Дотроньтесь до правой части черной скобы наверху. Она опустится и заблокирует трап. Пройдите по нему, откройте люк и спускайтесь в подводную лодку.

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА

Пройдите в носовую часть корабля и сядьте в кресло. Поверните ключ внизу, слева от штурвала. Справа поднимите вверх ключ с шариками. Достаньте рычаг с поперечиной и вставьте его в небольшое отверстие около правой ручки кресла. Слева расположены три ключа. Поверните верхний. Развернитесь и идите прямо до двери. Поверните слева вентиль, сделайте шаг вперед и дерните за рычаг справа. Развернитесь и идите в кабину. Выключите левый верхний ключ и поверните средний. Подойдите к навигационной системе. Это цифровая панель с двумя голубыми окошками и большим шаром справа. Слева стоят тубусы. Откройте правый, прочитайте карту и запомните координаты. Дотроньтесь до большого шара. Опустите левый рычажок и введите координату: 20.67. Опустите правый рычажок и введите координату: 118.96. Нажмите «Enter». Вернитесь в кабину. Выключите средний ключ и поверните нижний. Подойдите к системе погружения. На ней расположены четыре трубки с красными делениями. Опустите левый, затем правый коричневые рычажки. Поверните левое колесо, когда вода достигнет голубых отметок, поверните правое колесо. Лодка погрузится в воду. Подойдите к штурвалу и толкните рычаг, который вы вставили. Когда лодка остановится, идите к трапу и спуститесь вниз, в батискаф.

БАТИСКАФ

Слева над большим иллюминатором есть два белых рычага. Потяните правый и закройте люк. Потяните другой – батискаф отсоединится от лодки. Повернитесь направо и поднимите коричневую ручку вверх. Эта ручка отвечает за погружение и всплытие батискафа. Под большим иллюминатором расположена ручка-шарик. Если щелкнуть сбоку от нее, то вы зададите направление движения: налево или направо. Поворотный рычаг слева двигает батискаф в выбранном направлении. Если оно не указано, то батискаф поплывет прямо. Проплывите три раза направо, вперед, вниз, два раза налево. Нажмите рычажок справа внизу, под маленьким круглым манометром. Появится манипулятор. Перед вами на стене висит крюк. Управляя манипулятором, возьмите его. Поднимитесь вверх. Поверните два раза направо, вперед, два раза налево, вперед, вверх, налево. Включите манипулятор, чтобы он оттолкнул доску. Налево. Вставьте крюк в отверстие перед вами. Целиться нужно выше отверстия. Поверните манипулятором ручку сейфа и заберите очередную часть пистолета. Обратную дорогу в лодку батискаф найдет сам.

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА

Пройдите в кабину, поверните внизу ключ зажигания. Включите дальний ключ. Идите в кормовой отсек и потяните ручку справа. Запустите средним ключом систему навигации и откройте большой шар. Дотроньтесь до зеленого островка в красной звезде. Нажмите «Enter». Идите в кабину и дерните за рычаг справа от кресла. Опять поплыла наша лодочка. Когда ключ зажигания повернется, развернитесь и идите на корму. Вылезайте из люка.

ФОРТ

Поверните направо и сделайте шаг вперед. Посмотрите направо. Перед вами одинокая удочка, на которой полжизни висит несчастная рыба. Щелкните по ведру, потом по удочке. Несчастная рыба – ваша. Повернитесь налево и пройдите вперед. Откройте серую деревянную дверь и зайдите внутрь. Сделайте шаг вперед, к верстаку с фрезой. Поверните налево. Войдите в арку. Повернитесь налево и нажмите на рычаг, фиксирующий вал с шестеренкой. Повернитесь направо и поверните изогнутую ручку около круглой кирпичной колоны (дотроньтесь до него и удерживайте левую кнопку мыши). Поднимется вверх система ветряков. Потяните за рукоятку со стопором справа, и ветряки начнут вращаться. Как говорится, машинка крутится, энергия идет. Развернитесь и поднимитесь по лестнице наверх. Откройте дверь в башню со скульптурами, поднимитесь до самой крыши по вертикальной лестнице справа. Посмотрите наверх. Повесьте вашу рыбку на крючок.

Спуститесь вниз и идите назад, в мастерскую. Справа находится темная арка с провалом по пути. Вам нужно сделать мост через провал. В мастерской чуть правее от входа расположен станок для продольного распиливания брусков. Подойдите к нему, поверните изогнутую ручку внизу, отрежьте две доски, дотрагиваясь до лежащего на верстаке бруска. Выключите станок. Развернитесь и повернитесь один раз направо. Вы окажетесь перед поперечной пилой в виде головы желтой птицы. Дотроньтесь до деревянной панели под верстаком, она окажется наверху. Опуская рычаг справа, распилите панель на две части. Заберите разрезанные половинки. Повторите процесс еще три раза. Всего у вас должно быть восемь половинок. Поверните два раза направо и подойдите к окну. Вы услышите непонятные звуки. Выгляньте в окно и посмотрите вниз. Вы увидите, как темное существо дразнит рыбкой хвостатого монстра. Сделайте запись игры. Отойдите от окна на шаг и подойдите к нему еще четыре раза. Каждый раз вы будете видеть разные картины: монстр, никого, монстр, идущий по стене наверху справа налево, монстр, идущий по стене слева направо. Дождитесь, пока монстр скроется за стеной, и идите в темную ярку к провалу. Положите на пропасть две длинные доски, затем на них положите нарезанные панели. Идите вперед. В литейной мастерской сделайте шаг вперед, шаг направо и поднимитесь по лестнице в арке. Повернитесь направо и подойдите к пушке. Выньте штырь с кольцом из основания пушки. Она переместится на деление влево. Возьмите ядро слева, лежащее на подставке, отмотайте с катушки кусок фитиля. С правой подставки возьмите мешок с порохом. Дотроньтесь до светлой ручки с загнутыми концами на дуле пушки. Заслонка откроется. Положите внутрь порох, потом ядро и закройте заслонку. Вставьте кусок фитиля в отверстие наверху пушки. Дотроньтесь до пушки, а потом до подзорной трубы справа. Посмотрите, кого вы поймали (почти) на вашу полудохлую рыбку. Достаньте из сумки зажигалку, откиньте крышку, щелкните колесиком и поднесите горящую зажигалку к фитилю. Кажется, вы его убили. А может, монстр просто пошел поплавать.

Спуститесь в литейную. Развернитесь и возьмите дрова и уголь. Подойдите к столу и возьмите раскрытую форму для отливок. Возьмите несколько брусков металла из

подставки рядом с дровами. Подойдите к печи и положите туда сначала дрова, потом уголь. Достаньте зажигалку и подожгите дрова с углем. Повернитесь к литейному столу и положите на него форму. Высыпьте в котел справа металлические бруски. Поверните рычаг справа, и котел уедет в печь. Подождите полминуты и доставайте его. Нажмите на небольшую кнопочку. Расплавленный металл перельется в форму. Поверните левый рычаг, чтобы форма уехала в воду. Нажмите на рычаг еще раз, чтобы достать форму. Щелкните по ней и заберите отливку. Через столярную мастерскую по лестнице идите в башню со скульптурами. Поверните налево, откройте дверь и идите вперед, в другую башню Со стола справа возьмите ключ и вернитесь в башню со скульптурами. Подойдите к статуе в центре и посмотрите вниз. Откройте замок найденным ключом и заберите еще одну деталь от пистолета. Теперь у вас есть выбор. Можно сразу вернуться на подводную лодку, а можно немного полетать на самолете (хотя делать это не обязательно). Если вы решили полетать, то вернитесь в башню к самолету и замените торчащую испорченную деталь отливкой. Дерните за рычаг около стола, с которого брали деталь. Подойдите к хвосту самолета-птицы и дотроньтесь до верхней части привода. Потом поверните сам привод, чтобы завести птичку. Обойдите самолет, откройте кабину и сядьте внутрь. Дерните за левый рычаг, потом поверните маленький рычаг справа наверху. Потяните рычажок наверху слева. Передвиньте большой рычаг справа. Вы перелетите в замок. Пройдите в центральную комнату, поднимитесь вверх и снова включите телепортационную дыру, указав местом назначения подводную лодку. По уже известной схеме запустите двигатель подводной лодки, на навигационной системе наберите координаты вулкана (22.01,119.11). Дерните пусковой рычаг и плывите к вулкану. Когда лодка остановится, выйдите на берег.

ВУЛКАН

Поверните налево и подойдите к землепроходческому поезду-снаряду с буром впереди и краном сзади. Откройте зеленый инструментальный ящик справа от двери. Достаньте из него «кусачки» с красными ручками, поверните направо, подойдите к воротам и «перекусите» дужку замка. Откройте ворота. Развернитесь и залезьте в поезд. Повернитесь налево и поверните рычаг. Развернитесь и подойдите к панели управления движением. Если щелкнуть над ручкой, расположенной справа, поезд поедет вперед. Если потом щелкнуть снизу – остановится, еще щелчок – поедет назад. Большая красная кнопка включает двигатель. Красный тумблер в середине включает бур (только когда он нужен). Ручка слева переключает на ходу стрелки (нажимать надо заранее). Рычажок слева в верхнем углу запускает подъемный кран. Ручка над рычажком управляет движением крана. Езжайте вперед.

Когда поезд остановится, нажмите на появившуюся справа красную кнопку. Потом на рычаг поворотника, расположенный на одном из моторов. Поезд поднимется на основные пути. Достаньте из сумки компас и езжайте на восток до тех пор, пока не появится красная кнопка слева. Выйдите наружу. Достаньте из деревянного ящика металлический шестигранник. Дотроньтесь до поезда и из инструментального ящика достаньте гаечный ключ. Нажмите на коричневый столб около первой развилки. Вставьте в отверстие шестигранник и поверните его гаечным ключом. Езжайте назад, пока не увидите ответвление влево. Проедьте чуть вперед и при движении назад переключите стрелку. Когда поезд остановится, выходите. Повернитесь направо и подойдите к пульту. Поверните левый выключатель. Садитесь в поезд и езжайте вперед до тех пор, пока не попадете на поворотный круг. Разверните поезд на 180 градусов, используя рукоятку в деревянном столбе. Езжайте вперед, пока не появится поворот налево. Переключите заранее стрелку. Темное существо завалит перед вами дорогу камнями. Выйдите из поезда, достаньте из инструментального ящика динамит, положите его на камни и подожгите шнур зажигалкой. Когда камни разлетятся, езжайте дальше. Выйдите из поезда, подойдите к зеленым дверям и попробуйте их открыть.

Сядьте в поезд, езжайте назад. Когда проедете развилку, остановитесь и езжайте вперед до конца, никуда не сворачивая. Выйдите из поезда, пройдите мимо труб и поверните направо. Дотроньтесь до опущенного моста и поднимите его зонтиком. Защелкните фиксатор справа и идите по мосту. На пульте управления поверните левый рычаг, чтобы поднять лифт. Идите в него. Опустите ручку справа вниз. Ваша задача состоит в том, чтобы повернуть несколько кранов. Не поворачивайте те краны, которые в кружочках. Слева находится пульт управления манипулятором. Поворот осуществляется желтым колесиком наверху. Высоту изменяйте ручкой справа. Если повернут неправильный кран, раздастся шипение и из трубки пойдет пар. Не поворачивайте краны в кружочках. Открыть надо сверху вниз 1-й, 2-й, 4-й и 6-й краны. После этого спуститесь в самый низ и из сейфа возьмите еще одну деталь пистолета. Поднимитесь вверх, по пути закрывая все открытые краники. Подойдите к вентилям на трубах и слева направо поверните 3-й, 4-й и 7-й. Это откроет дверь в лабораторию. Садитесь в поезд и езжайте назад. Когда проедете ящик, из которого брали металлический шестигранник, начинайте щелкать по ручке переключения стрелок, чтобы повернуть к Аманде.

Выйдите из поезда, развернитесь и подойдите к поднимающейся заслонке. Когда она будет открыта, засуньте в совпавшие дырки зонтик. Повернитесь налево и поверните вентиль на белой трубе. Потяните на себя рычаг справа. Нажимая на красную кнопку, постарайтесь поймать кусок камня. Когда поймаете, толкните рычаг от себя два раза, потом нажмите кнопку. Пролезьте через открытую заслонку и заберите Аманду. Если зонтик дорог вам как память, можете забрать и его. Садитесь в поезд. На первой развилке остановитесь и езжайте назад до поворотного круга. Поверните поезд на 180 градусов и езжайте назад до деревянного ящика. Остановитесь, проедьте чуть-чуть вперед и снова назад, переключив при этом стрелку. Вы подъедете к поднятому мосту. Выйдите из поезда и включите тумблером подъемный кран. Поверните рукоятку сначала вправо, затем влево. Мост будет опущен. Вернитесь назад, на поворотный круг, разверните поезд на 180 градусов. Вернитесь к мосту и езжайте дальше. Как только увидите разобранные рельсы, остановитесь и выйдите из поезда. Возьмите из ящика большие клещи и молоток. Вытащите из согнутого рельса клещами костыль, затем уберите рельс. Повернитесь налево и вытащите костыль из прямого рельса. Поставьте его на место согнутого. Сядьте в поезд и двигайтесь вперед. Когда поезд остановится, включите бур.

Выйдите из поезда, пройдите в пролом и повернитесь налево. Достаньте из сумки схему сборки пистолета и запомните ее. Возьмите из тисков рукоятку для пистолета. Теперь пистолет надо собрать. Налево положите деталь номер 1, направо – деталь номер 2. Поверните их в профиль. Первую подсоедините к второй. Справа присоедините третью. На четвертой детали после установки поднимите ушки. На пятой – присоедините провода. Как показано на схеме, откройте деталь 3 и положите внутрь деталь 7. Вернитесь к поезду и достаньте из ящика динамит. Присоедините к нему радиоплату, потом будильник. Идите через пролом к дверям в мастерскую. Откройте их и подождите, пока темное существо не скроется из виду. Идите внутрь. Приготовьте пистолет. Когда темное существо подготовит телепортационную дыру, стреляйте в него. Подойдите к столу и молотком сломайте замок ящика внизу. Заберите бумаги. Подойдите к пульту около кресла и опустите левой ручкой шлем. Потяните второй рубильник слева. Поверните до второго деления круглую ручку так, чтобы на экране появились красные импульсы. Дерните три раза рычаг справа, и доктор очнется. Дотроньтесь до него, дерните рычаг включения телепортационной дыры. Покажите доктору бумаги, потом – Аманду. Идите за доктором в дыру. Когда разговор с ним будет окончен, сделайте шаг назад. Мы победили!

■

HOPKINS F.B.I. (Начало на стр. 30)

Можете также пообщаться с компьютером. Пароль – «hopkins», как это ни странно. Пункты меню: 1 – местный Arcanoid, 2–5 – текущие расследования, 0 – выход (самый полезный пункт). Выходите из офиса и идите в правую комнату. Пообщайтесь с любимой девушкой по имени Саманта (Samantha). Она расскажет вам об исчезновениях ученых и (хо-хо!) пригласит вечером в гости, где об этом можно будет поговорить поподробней и в спокойной обстановке. Уверен, что вы согласитесь. Теперь можно пойти к боссу (лифт в правой части холла). Особо, конечно, не наглейте, но можете попросить у него повышения по службе, на что капитан Мерфи (Murphy) нагло обзовет вас юмористом. Спуститесь вниз и поговорите с оператором, в частности, спросите ее, нет для вас какой-либо информации. Оказывается, вам звонил дюже занятой лаборант (тот самый, которому вы отдали шнурок) и срочно просил перезвонить ему по номеру 56-25-15-36. Идите в офис, телефон на столе. Из разговора выяснится, что на кусочке материи, который в свои лучшие годы был шнурком от ботинка, в лаборатории обнаружили следы крови убитой женщины, что указывает на принадлежность шнурка террористам, и следы мухоморов (грибы такие), что указывает на место их (террористов) обитания, т. е. лес. Едем вниз и влево, чуть не доезжая до пустыря.

Лодку видите? Возьмите оттуда веревку (Rope). На противоположном берегу слева от водопада (Waterfall) видна коряга (Piece of wood). Цепляйтесь за нее веревкой. Импровизированный паром доставит вас по адресу. Теперь вам предстоит пройти 7 экранов, почти на каждом из которых придется воспользоваться личным оружием. Итак, выберите пистолет в инвентаре и идите все время налево, пока не увидите очертания дома вверху; стреляйте в любого кто встретится на пути. Подойдите к дому. Вот оно, логово преступников! Там явно кто-то есть, и этот кто-то вооружен автоматическим огнестрельным оружием. С одним пистолетом его не взять, воспользуемся гранатой. Ба-бах! Лучше бы вы этого не делали.

Ну, кто тут не верит в загробную жизнь? Можете поговорить с трупами, мирно сидящими за столом, труп всегда поймет трупа. Идите налево, в бар. Подойдите к автомату (Distributor), установленному на стойке бара, используйте его, и получите арахис (Peanuts). Возьмите дротики с мишени, которая висит справа от игрального автомата. Идите направо. Это душевая и, похоже, женская. С полки возьмите парик (Wig) и женскую одежду (Woman's dress). Теперь можно переодеться женщиной (не вы первый, не вы последний). Это делается в инвентаре путем указания действия use на парике с одеждой. Возвращайтесь в центральную комнату и идите прямо вверх от стола с трупами. Спросите стражника, не желает ли он купить выпивки (Drink) «симпатичной девушке». Очень странно, но мужик, кажется, импотент, может быть, в загробном царстве все такие?.. Дайте ему соленого арахиса и попытайтесь еще раз. Стражник смылся в бар, открывайте дверь впереди и заходите в комнату с телетранспортером (Teletransporter). Поверните красный рычаг справа: над кабиной телетранспортера начнет мигать лампочка. Нажмите синюю кнопку чуть выше рычага – понятно, для чего она нужна? Идите в кабину и воспользуйтесь дротиками, чтобы привести в действие (нажать) синюю кнопку: оказывается, спуститься с небес ничуть не тяжелее, чем туда попасть.

ГЛАВА 2: BERNIE'S RIDDLES

Ого! 8 часов. Саманта, наверное, уже заждалась. Но прежде чем бежать к любимой девушке, подберите двадцатидолларовую купюру с земли. Не забудьте выбрать пистолет в инвентаре, ибо вам опять предстоит встреча с гангстерами. После расправы над ними выходите из леса и езжайте в дом Саманты. Он находится рядом с вашей квартирой (чуть ниже).

Пошарьте в синей вазе (Vase), стоящей на тумбочке рядом с колонкой, и вы обнаружите жевательную резинку (Chewing-gum). Открывайте инвентарь и жуйте жвачку (use), фольгу (Aluminium foil wrapper) не выкидывайте, она вам еще пригодится. Откройте нижний ящик тумбочки и возьмите зажигалку (Lighter). Дверь в ванную комнату закрыта, но это для агента ФБР не проблема. Доставайте свою пушку и стреляйте в замок. Однако в комнате темно, хоть глаз выколи, наверное, кто-то вывинтил пробки. Распределительный щиток (Fuse box) находится слева от двери. Откройте его. Так и есть: одного предохранителя не хватает. Впрочем, для агента ФБР и это не проблема: жучок из фольги от жвачки – это даже круче, чем в фильмах про Джеймса Бонда. Заходите в ванную. Откройте занавеску и осмотрите труп, который вы за ней обнаружите. К счастью, эта задушенная девушка не Саманта, зато загадочная надпись кровью на ванной предназначена явно для вас. Прочтите... Возьмите зеркало (Mirror) над ванной, розовую тряпку (Duster) слева от умывальника и снотворные пилюли (Sleeping pills) в нижнем ящике под умывальником. Езжайте к себе в контору.

На столе вы найдете серый пакет (Parcel), вскройте его и возвращайтесь в дом Саманты, чтобы просмотреть пленку.

В доме Саманты включите (on) видеомагнитофон (Video cassette recorder) и телевизор, вставьте кассету в видеомагнитофон и просмотрите запись на телевизоре (look). Наш старый друг Берни, оказывается, в прекрасном здравии и придумал для вас интересную игру под названием «Найди Саманту». Правила просты: каждое мертвое тело, вами найденное, будет содержать подсказку (ключ), указывающую на то, где находится следующее мертвое тело, и так до тех пор, пока не найдете тело Саманты. Здесь же Берни даст вам и первую подсказку. Вообще все подсказки даются в переносном смысле, и даже если вы в совершенстве владеете английским, сразу определить, где находится труп, все равно будет довольно трудно. Единственное замечание: обязательно читайте все послания Берни на трупах, так как без этого дальнейшее продвижение в игре будет невозможным. А теперь направляйтесь в нижний правый угол карты, в бассейн (Swimming pool).

Бросьте собачке куриную ножку (это, конечно, не Pedigree, но все же...) и возьмите канистру (Jerry can). Теперь бросьте зеркало, которое вы взяли в квартире Саманты, в бассейн. Ужасное зрелище предстанет вашим глазам. Прочитайте (read) записку на трупе. Направляйтесь в музей (примерно в центр карты).

Подойдите к восковым фигурам короля Франции Людовика XVI (правил страной 17 лет и закончил жизнь на плахе) и его супруги. Откройте инвентарь и сделайте следующее: запихните старую тряпку (old rag) в бутылку, залейте в нее же горючую жидкость из канистры и используйте зажигалку на том, что получилось. Бросайте бутылку в камин справа от фигур. Огонь растопит воск, и вы увидите, что на самом деле скрывалось под обликом короля. Прочитайте записку и отправляйтесь в кинотеатр (Movie theater).

Поговорите с караульным возле лестницы и дайте ему 20 долларов (Bill). Поднимайтесь наверх и заходите в дверь со знаком «Въезд запрещен». Рядом с входом лежит вилка, воткните ее в розетку (Socket). Нажмите красную кнопку (Switch) на проекторе и красный рычаг (Lever) на аппарате слева. Спускайтесь вниз и заходите в кинозал. Очередная подсказка выведена кровью. Возвращайтесь в холл и поговорите с билетершей в красном платье (Usherette). Дело пахнет жареным, поэтому пора поупражняться в стрельбе по мишеням. Ведомственный тир находится слева от здания, в котором вы живете.

Ваша любимая кабинка для стрельбы № 5. Берите в руки пистолет и начинайте стрелять. Куда-то попали. Воспользуйтесь рычагом (Lever) справа, чтобы приблизить мишень, и снимите ее с кронштейна. О, боже! Да, вы «замочили» собственную подругу! Снимите ключ с ее шеи и видеокассету с пояса. Прежде чем покинуть тир, поговорите с дежурной. Из разговора выяснится, что 5-й кабинкой до вас пользовался некий Берни Берксон, представившийся агентом ФБР... Так как видеомагнитофон во всем городе есть только у Саманты, то едем туда и смотрим видеокассету. Здесь все ясно, едем в ФБР.

Зайдите в офис Саманты и желтым ключом откройте шкафчик (Cupboard) под левым компьютером. Прочитайте на бумажке «328MHZA» – это код для доступа в компьютер. Ознакомьтесь со всеми файлами, содержащимися в нем, и отправляйтесь к боссу для серьезного разговора. Затем езжайте в аэропорт (левый верхний угол). Обратитесь к пилоту, и он доставит вас на остров Кондора (Condor Island).

ГЛАВА 3: CONDOR ISLAND

Подберите золотые монеты (Gold coins) под ракушкой (Shell) и отправляйтесь в деревню (налево).

Подойдите к левому столику и сыграйте в кости, предложив туристам золотые монеты. Вы выиграете 75 долларов, хотя на купюре почему-то будет красоваться цифра 70 (налоги, наверное). Слева от столика возьмите лопату (Shovel). Идите налево в магазин (вторая открытая дверь в деревне) и купите там удочку (Fishing rod), расплатитесь купюрой, выигранной в кости. Возвращайтесь на пляж (направо и вверх).

Возьмите лопату в руки и начинайте вскапывать песок (Sand). Сделайте это три раза, и вы найдете земляного червя (Earthworm) Джима... а может, и не Джима. Идите в деревню и оттуда на причал (направо), хотя, конечно, на причал это деревянное сооружение явно не тянет. Поэтому будем называть его мостками.

В инвентаре используйте червяка на удочку. Затем начинайте ловить рыбу (используйте удочку на воду). Как ни странно, но вы ее поймаете (Кого, кого? Рыбу, конечно). Теперь идите все время вправо, пока не обнаружите вход на завод.

Бросьте рыбу кошке, восседающей на металлической бочке: кошка за рыбой, собака за кошкой, работник «почтового ящика» в грязной луже. Идите за работником в бар (строение, где стоят столики, за которыми сидят туристы).

Мужик уже сидит за стойкой и пьет что-то, очень похожее на текилу. Поговорите с ним, и вы услышите полную трагизма историю о глупой кошке и не менее глупой собаке, испачкавших накрахмаленный халат нашего общего друга. Ну, хватит разговоров. Подсыпьте в стакан бедолаги снотворные пилюли, а когда он уснет, вытащите из его кармана бумажку, которая окажется квитанцией (Receipt) из прачечной (Laundry). Идите в прачечную (между магазином и баром).

Предъявите мужику, гладящему рубашку, квитанцию в обмен на халат работника (Emloyee's jacket) и обыщите последний. Вы найдете пропуск на завод (Card).

Возвращайтесь к заводу, поговорите с охранником, покажите ему свою (т. е. чужую) карточку, и он вас пропустит внутрь. Заходите в Usinex.

Поговорите с привратницей в синем, сидящей за столиком с надписью «info-37». Скажите ей, что представляете страховую (insure) компанию и что хотите осмотреть (tour) объект страхования, т. е. завод.

На лифте поднимайтесь на первый этаж. Здесь обыщите две комнаты. В первой вы найдете коробку спичек (Matches) на столе, во второй посмотрите (look) на бумагу, свисающую со стола, и возьмите с нее скрепку (Clip). Понимайтесь на четвертый этаж. Зайдите в дальнюю комнату и возьмите резиновые перчатки (Gloves) рядом с зеленым растением. Спускайтесь на второй этаж. Вытащите из розетки шнур от пылесоса и устройте ей (розетке) короткое замыкание с помощью скрепки. Да, перед процедурой не забудьте надеть резиновые перчатки – с электричеством шутки плохи. Входите в комнату и поджигайте урну с помощью спичек. Пока охранник проверяет пожарное состояние второго этажа, поднимайтесь на третий этаж, заходите в караульное помещение и берите магнитную карточку (Magnetic card) под мониторами слева. Поторопитесь, так как охранник скоро вернется. Идите в лифт и вставляйте магнитную карту в слот под кнопками – откроется секретная дверь в секретный лифт. В противоположной стороне помещения, в которое вы попали, есть еще один слот под монитором. Вставьте туда магнитную карту. Надеюсь, следующий шаг вам понятен.

ГЛАВА 4: UNDERWATER

Итак, вы на подводной лодке. Теперь мы будем оперировать морскими понятиями. Курс будет следующий: север, север, восток, север, север, запад, север. Как это ни прискорбно, но вы снова в лапах Берни, который не сидел сложа руки, пока некий агент Хопкинс за ним бегал, и освоил процесс воскрешения людей из мертвых.

В своей камере обыщите мусорную корзину, и вы найдете (хотите – верьте, хотите – нет) золотое кольцо с бриллиантом (Golden ring with diamond). Используйте бриллиант на среднем луче в силовом поле вашей клетки. Откройте (open) гроб (Coffin) и ложитесь (use) в него. Возьмите с белого столика голубую склянку (Blue flask), а справа от столика – красный баллон с ядовитым газом (Gas bottle) и обыщите полки над столиком на предмет шприца (Syringe). Осмотрите контейнеры. В одном из них (втором слева) находится тело вашей почившей в бозе подруги. Нажмите кнопку под этим контейнером – Саманта переместится в другую комнату. Открывайте дверь и подготовьтесь сыграть во что-то, отдаленно напоминающее Wolfenstein-3D.

Клавиши примерно те же самые:
Стрелки курсора – для перемещений;
Ctrl – стрелять;
Пробел – открыть дверь.

Боеприпасы не ограничены, начинаете вы со ста процентами жизни, которая восстанавливается при заходе в любую из комнат. Карта поделена на четыре сектора. Из первого сектора можно попасть в три комнаты (вам нужны будут только две).

Сейчас мы находимся в комнате с контейнерами в четвертом секторе, вам нужно во второй, в комнату с турбинами. Это прямо. Остановите турбины с помощью красных кнопок (всего две), выпейте содержимое голубой склянки, вставьте баллон с газом в пустой слот между турбинами и запустите среднюю турбину снова – ядовитый газ распространится по базе. Теперь пробирайтесь в лабораторию: сектор 1, центральная комната (направо от второго сектора).

Возьмите (use) у себя кровь при помощи шприца и поместите его в слот на машине в центре зала. Вы получите свой собственный клон, который тут же погибнет, отравившись газом, и отправится на знакомые уже небеса.

В роли клона поговорите с мужиком, у которого торчит кинжал в груди, и попросите этот великолепный ножичек взаймы на некоторое время. Идите направо, в душевую. Там вас уже будет ждать Саманта. Уговорите ее вернуться на Землю.

Переключитесь на настоящего Хопкинса (маленький портретик в правом верхнем углу экрана) и отправляйтесь в сектор 3 в комнату Воскрешения. Из первого сектора идите прямо, никуда не сворачивая. Вы увидите труп Саманты в подвешенном состоянии. Пощелкайте кнопками на аппарате справа, чтобы вернуть подругу к жизни. Теперь мы можем контролировать три персонажа: двух Хопкинсов и одну Саманту. Переключение, как обычно, через портреты в правом верхнем углу экрана.

Проведите Хопкинса (не клон) и Саманту в комнату с куполом – первый сектор, правая комната. Пусть каждый из них нажмет кнопку (Switch) на приборах по обе стороны круга, откроется проход в туннель. Не торопитесь в него нырять. Для начала необходимо перекрыть канал поставки мертвецов на Землю. Переключитесь на клон Хопкинса и перережьте кабель под телетранспортером с помощью ножа, который взяли у трупа за столом. Теперь можете прыгать в туннель.

Последняя схватка, и террорист, виновный в смерти десятков тысяч мирных граждан, отправился теперь уже в свой последний путь на небеса.

■



RAINBOW SIX (Начало на стр. 36)

Stamina – здоровье. Тут следует объяснить ситуацию с ранениями. Боец может быть легко ранен (его кардиограмма становится желтой), в таком случае он все еще дееспособен, но его показатели падают; и тяжело ранен (его кардиограмма становится оранжевой), т. е. недееспособен, но может быть использован в последующих миссиях (если, конечно, оклемается).

Teamwork – работа в командой, т. е. насколько спецназовец хорошо работает в группе, может ли он, если надо, прикрыть, обеспечить отступление и т. п.

Demolitions – способность работать со взрывчаткой. Чем она выше, тем быстрее ваш солдат разминирует заложенную бомбу.

Electronics – уровень работы с электроникой, от показателя зависят все операции с компьютерами, системами безопасности и т. п.

Firearms – пожалуй, самый главный показатель. Меткость.

Grenades – этим показателем определяется способность вашего солдата к ручному метанию гранат.

Stealth – способность воина к бесшумному перемещению. Бойцы с высоким Stealth-показателем действительно способны творить чудеса разведки.

KIT SELECTION

Этап выбора оружия и обмундирования. Этот этап требует детального рассказа.

КОСТЮМЫ

Все костюмы в принципе отличаются лишь расцветкой. И Street, и Camo, и все остальные виды костюмов одинаково делятся на Light, Medium и Heavy (он же Breach). Сразу замечу, что лично я при прохождении игры пользовался исключительно тяжелым вариантом костюмов, поскольку на скорость передвижения он влияет не сильно, а жизнь спасти может. Отдельно стоит сказать о костюме биозащиты – у него весьма слабая броня, но есть миссии, где без него не обойтись (ядовитые газы вызывают мгновенную смерть).

ВООРУЖЕНИЕ

PRIMARY

HK MP5-A2 – самый középненький автомат. Неплохая дальность и точность стрельбы, но не слишком высокая убойная сила.

HK MP5SD5 – вариант Heckler & Koch MP5-A2, оснащенный глушителем. Один из самых ходовых видов оружия, т. к. в большинстве миссий требуется убойная сила повыше пистолетной и бесшумный выстрел.

HK MP5-PDW – нечто среднее между пистолетом и автоматом. Непонятно, зачем оно нужно, но тем не менее присутствует. Я его ни разу не использовал.

CAR-15 – уменьшенный (коммерческий) вариант Assault Rifle (M16). Использовать можно, если не хочется лишний раз нагружать солдат, но никаких особых преимуществ перед M16A2 не имеет.

M16A2 – второе по популярности оружие. Если вам не надо красться и перебегать от угла к углу, если вам просто надо взять штурмом усадьбу наркобарона или перебить всех оставшихся в живых террористов, посмевших засесть в подполье, берите это оружие. Самая большая убойная сила среди всех видов автоматического оружия и самая высокая дальность и точность стрельбы в игре. Лучше может быть только Калашников.

Benelli M1 Tactical 12 Gauge – дробовик. Стандартный. Огромная убойная мощь в сочетании с очень низкой дальнобойностью и очень низкой точностью попадания. Используйте для схваток на коротких дистанциях.

SECONDARY

Пистолеты в игре практически не используются, поскольку патроны в Primary оружии не кончаются (см. ниже), а ни один из пистолетов по мощности не дотягивает даже до HK MP5-PDW.

HK .45 Mark 23 – стандартный пистолет сорок пятого калибра. Пожалуй, это самый мощный и самый «громкий» пистолет в игре.

HK .45 Mark SD – тот же самый пистолет .45, но уже с глушителем, из-за чего теряет часть своей мощности.

Beretta 9mm 92 FS – опять-таки «золотая середина». По убойной силе до HK .45 не дотягивает, но выстрел у него потише, да и полегче.

Beretta 9mm 92 SD – «Беретта» с глушителем. Стреляет тише своего варианта без глушителя, но достаточно сильно проигрывает в мощности.

HK .40 usp 92 FS – самый слабый и тихий пистолет без глушителя в игре.

HK .40 usp-SD – самый тихий и самый слабый пистолет как таковой. Редкостная гадость.

INVENTORY

Для того чтобы Electronics, Demolition и Lockpick Kit заработали, их следует выбрать в Inventory и нажать клавишу Use.

Electronics Kit – набор, ускоряющий работу с электрическими и электронными приборами (системы охраны, компьютеры (!) и т. п.)

Demolition Kit – набор «юного подрывника» – очень сильно помогает при разминировании бомб.

Lockpick Kit – набор, позволяющий взломать любой замок за считанные секунды. Жизнь он вам вряд ли спасет (как, скажем, Electronics Kit), но для нетерпеливых это находка. Уж больно долго ваши спецназовцы возятся с закрытыми дверями (шпильками, что ли, открывают?!).

УПРАВЛЕНИЕ

MOVEMENT

Shift – Shuffle – медленное передвижение.

ACTION

Keypad 0 – Manipulate Enviroment – открывать двери, переписывать файлы, взламывать замки (не забывайте о том, что клавишу надо нажать и держать);

LMB – Use Item (Fire) – использование выбранного предмета (в том числе стрельба);

Del – Change magazine – сменить магазин (взгляните на это со стороны – очень красиво выглядит);

. (точка) – Change Rate of Fire – изменить режим стрельбы (одиночный выстрел – короткая очередь – долгая очередь);

1, 2, 3, 4 – Choose Item 1 (2, 3, 4) – выбрать в инвентаре предметы 1, 2, 3, 4.

TEAM

(Клавиши, используемые при работе с командой.)

Pg Up/Pg Dn – Change to next team – переключиться на другой отряд;

Home – Team hold in Place – оставить ВСЕХ (!) членов своего отряда на том месте, где они стояли в момент нажатия клавиши;

Insert – Change ROE mode – переключаться между режимами поведения (Advance – осторожное, Engage – агрессивное, Escort – эскорт объекта (не пытайтесь арестовать сдавшихся преступников – это бесполезно));

Backspace – Change ROE Speed – переключаться между режимами передвижения (быстрое – нормальное – осторожное);

Down – Status Report – сообщить свое состояние;

Q, W, E, R – Give GoCode (Alpha/Bravo/Charlie/Delta) – перейти к следующему way-point'у (см. ниже).

VIEW

Ctrl – Sniper Mode – переключиться на оптический прицел (только для автоматов – у пистолета прицел очень слабый);

N – Night Vision – включить прибор ночного видения;

F1 – Toggle camera – переключиться с вида «из глаз» на вид от третьего лица;

+/- (плюс/минус) – Expand/Shrink Camera – увеличить/уменьшить игровой экран;

M – Toggle Map Fullscreen – включить режим карты;

/ (слэш) – Map Zoom In/Out – приблизить/удалить отдельный участок карты;

\ (обратный слэш) – Next member on map – переключиться на следующего члена команды на карте.

PLANNING

Pg Up/Pg Dn – Rotate map Clockwise/Counter-clockwise – вращать карту по (против) часовой стрелке;

Home/End – Zoom in/out – приблизить/удалить карту;

Delete – Delete waypoint – стереть waypoint;

S – Toggle 3Dview – включить трехмерный вид карты;

/ (слэш) – Up/Down one level in map – вперед/вниз на один этаж.

Flashbangs – ослепляющие гранаты. Не очень полезная вещь, поскольку, чтобы ослепить недруга, надо бросить ему эту игрушку почти под ноги. Плюс ко всему, если она взорвется рядом с вами, то ослепнет скорее ваш солдат, нежели враг. Да и вообще, даже если вам удастся рассчитать бросок, террорист теряет над собой контроль секунды на полторы, а за это время не то что его подстрелить, даже очередь нормальную нельзя дать!

Frag Grenades – осколочные гранаты, в вольном переводе – «гранаты, приносящие фраги». Самая любимая вещь всех спецназовцев. Приличный радиус взрыва + гигантская убойная сила. Один минус – при ударе об стенку начинают скакать, как каучуковые мячики.

Ammo for primary & secondary weapons – дополнительные боеприпасы для вашего оружия.

PLANNING

Эта фаза является основным новшеством Rainbow Six. Предполагается, что во время этой фазы вы сможете запланировать прохождение всей миссии, а потом, если вы достаточно хороший стратег, вам останется только откинуться в кресле и наблюдать, как ваши бойцы все делают за вас. Вот тут то и начинаются проблемы.

Во-первых, почти все ваши спецназовцы (за исключением двух-трех) не способны «держать позицию». Т. е. если вы оставите одного из ваших подопечных стоять на месте, он ни за что не догадается обернуться, если услышит звук открываемой двери. Врагу остается просто зайти со спины...

Во-вторых, реакция у ваших компьютерных врагов гораздо лучше, чем у ваших компьютерных соратников. Хотя, повторяю, счастливые исключения все же есть.

В-третьих, наблюдать за действом со стороны вам не удастся. Это просто не продумано, т. е. как бы хорошо вы ни продумали миссию, вам все равно рано или поздно придется идти в атаку самому.

И, наконец, я хотел бы сказать, что этим этапом ваш покорный слуга начал пользоваться только в самом конце игры, поскольку огромное количество миссий проходятся одним человеком гораздо быстрее, нежели двумя, тремя или всеми шестнадцатью.

В результате сама по себе идея планирования очень и очень неплоха, но... Есть слишком много моментов, которые превращают планирование в абсолютно ненужный элемент, без которого Rainbow Six ничего бы не потеряла.

Теперь несколько слов о том, как запланировать миссию. Скажу сразу, что на данном этапе вы можете видеть все этажи карты, всех террористов и всех заложников (чтобы посмотреть их на карте, выберите «Recon»). Также вам предоставляется возможность «запрограммировать» свои отряды на прохождение по определенному маршруту, разбитому на waypoint'y. Также вы можете менять ROE Speed и ROE Mode. Если вы поставите бойца перед дверью, вам предложат выбить дверь (Breach Door), кинуть в комнату гранату (frag room) или ослепляющую шашку (flashbang room). Существует также возможность установления имен для waypoint'ов (Alpha/Bravo/Charlie/Delta), что позволяет вам (во время военных действий) отдать солдатам приказ двигаться к данному пункту. Это, пожалуй, и является самой приятной чертой планирования.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

Предупреждаю сразу, что все миссии описываются для уровня сложности «Easy».

МИССИЯ 1: Steel Wind

Освобождение заложников

Террористами из Британской неонацистской группировки Free Europe захвачен посол в Бельгии. Ваша задача – освободить его.

Рекомендуется взять на миссию одного человека с HK MP5SD5 и зайти в дом с левого (западного) входа. Будьте готовы убить одного террориста. Идите вперед. Поверните направо в обеденный зал (отличительная особенность – большой стол и стулья с резными спинками вокруг него). Теперь по левой стене комнаты, в дальнем углу, вы увидите дверь в зал с лестницей. Внимание, в одном из углов (каждый раз по-разному) этого зала есть террорист. Застрелите его. Войдите в дверь напротив обеденного зала. Еще одна комната, там тоже может быть террорист. Теперь будьте готовы к войне – вокруг ходят два террориста, а если в комнате, откуда вы вышли, неонациста не оказалось, зайдите в ванную (дверь слева от восточного, ближнего к вам выхода). Когда со всеми на первом этаже покончено, поднимайтесь на второй этаж по большой лестнице и войдите в дверь справа. В комнате, которую вы увидите, открыв дверь, и будет сидеть посол-заложник.

МИССИЯ 2: Cold Thunder

Освобождение заложников

На этот раз вам предстоит отбивать заложников от неких Huthu Rebels. Они захватили в плен одного из ваших будущих советников Dr. Catherine Winston. Ее держат в усадьбе, ранее принадлежавшей компании Horizon, занимающейся поиском технологий, способных улучшить экологию планеты.

От места высадки бегите вперед до полуразрушенного домика. Посмотрите вправо и убейте охрану около палаток. Затем из-за угла этого дома снимите охрану усадьбы. Есть два способа попасть в усадьбу. Первый – через подвал, а второй – через веранду. Однако предпочтительнее кажется все-таки второй. Веранда находится в правом крыле дома. Перед тем как открыть дверь, ведущую непосредственно в само здание, убейте из окон всех повстанцев, стоящих на крыльце. В доме будьте осторожны – за лестницей будет стоять еще один повстанец. Шлепнув его, высуньтесь из окна и пристрелите последнего повстанца на крыльце. Поднимитесь по лестнице. Идите по коридору направо, но не забудьте о повстанце в комнате справа от противоположной лестнице камеры. В конце коридора опять поверните направо – и увидите комнату с заложником. Но будьте осторожны – в одной комнате с ним стоит повстанец, стреляя по которому, вы можете задеть и Dr. Winston. Теперь ставьте Escort и возвращайтесь обратно, к месту высадки.

МИССИЯ 3: Angel Wire

Обезвреживание бомбы

Террористы из некоей группы «Феникс» заложили две бомбы в здании крупной нефтяной корпорации. Формулировка миссии предельно проста: обезвредить бомбы, не вызывая лишнего шума.

Поднимайтесь наверх до упора. Идите налево и воспользуйтесь лестницей, встроенной в стену. Застрелите (сквозь решетку) террориста, стоящего наверху. Войдите в дверь справа от лестницы. Выгляните из дверного проема и пристрелите террориста (если его не видно – он за углом справа). Идите направо и входите во вторую комнату от той, из которой вы вышли. Заходите в соседнюю комнату (кухню), а затем через кухню в помещение с первой бомбой. Уходите обратно к лестнице и идите в правую дверь. Поднимитесь наверх на тот этаж, где лежит труп убитого через решетку террориста. Идите в комнату справа; когда вы увидите баллоны посреди нее, войдите между ними, держа перекрестие прицела на уровне головы человека. Убейте террориста, стоящего между баллонами, и обезвредьте бомбу.

МИССИЯ 4: Sun Devil

Освобождение заложников

Наркобарон захватил нескольких работников Horizon, которые принимали участие в постройке проекта будущего, позволяющего создать свою экосистему на отдельно взятом участке земли. В результате работа над проектом остановилась. Необходимо ваше вмешательство.

Бегите вперед от места высадки. Остановитесь за несколько метров до ворот, включите снайперский прицел, снимите трех охранников (слева, справа и наверху). Входите в ворота и обходите дом спра-

ва. Вы увидите небольшую площадку. Откройте дверь слева от вас и убейте охранника в комнате за ней, идите через комнату направо и спускайтесь по лестнице. Откройте дверь и убейте охранника, идите вниз. В комнате по вашу правую руку находятся два заложника и охранник. Убейте последнего из-за угла, а его экс-пленников эскортируйте к месту высадки.

МИССИЯ 5: Ghost Dance

Освобождение заложников

Немецкая неомарксистская группировка взяла в заложники несколько семей, отдыхавших во всемирном парке развлечений. Ваша задача – одних освободить, других покарать.

От стартовой позиции идите вперед и налево. Остановитесь около дверного проема, из которого видна комната с островом, оглянитесь и, увидев террориста (террористку), убейте его (ее). Поднимитесь наверх по лестнице и сверните налево. Сверните в коридор слева и пристрелите террориста в маленькой комнатке в конце коридора. Зайдите в комнатку и поднимитесь наверх по лестнице на стене слева от входа. Пробегитесь по второму этажу (до лабиринта ему далеко), перебейте всех террористов и возвращайтесь обратно, к комнате с островом. Теперь бегите в противоположную сторону и налево. Сверните в комнату слева (с кораблем) и бегите вперед по воде. Заложники стоят именно там (их охраняют два террориста, поэтому, чтобы не добавлять себе проблем, снимите их, пока будете бегать по второму этажу).

МИССИЯ 6: Blue Sky

Освобождение заложников

На самом деле это не совсем освобождение заложников. Вашей задачей является эскорт бывшего террориста из «Феникса», который согласен работать на Rainbow. Его держат на дамбе, захваченной террористами этой группировки.

Убейте террориста, охраняющего верхний уровень дамбы, и бегите вперед до упора, спуститесь вниз по самой дальней лестнице на правой стороне дамбы. Войдите в дверь слева от нее (самая дальняя из всех дверей) и спускайтесь вниз по лестнице. Идите налево, застрелите двух террористов и сверните в дверной проем. Сразу же за углом перебейте террористов внизу и идите в комнату, к которой ведет мостик, лежащий сразу за дверным проемом. Ваша цель находится именно в этой комнате.

МИССИЯ 7: Firewalk

Уничтожение всех террористов

По сведениям, полученным от Кунста (информатора из прошлой миссии), у группировки «Феникс» есть тайная лаборатория, в которой проводятся эксперименты над людьми. Ваше задание – уничтожить всех враждебно настроенных обитателей лаборатории и не дать никому из них покинуть территорию базы.

Возьмите трех человек в биокостюмах. Обогните дом, стоящий слева от вас, держась его дальней (по отношению к вам стороны) стороны. На полпути остановитесь и расстреляйте всех, кто стоит в доме за вашей спиной (можно пострелять по окнам, а потом вернуться и добить всех сбежавшихся на этот шум). Теперь бегите к крыльцу большого здания слева (перед крыльцом стоит джип). Оставьте возле крыльца двух своих людей, а сами бегите к «черному ходу» (дверь, выходящая во двор). Зайдите в нее и приставными шагами перемещайтесь вдоль стены. Дождитесь звука шагов и приготовьтесь стрелять. Убейте бегущего к двери солдата и в конце коридора поверните налево. Перебейте всех и загляните в дверь, там должен ходить солдат в противогазе. Пристрелите его и идите вперед. После того как пройдете сквозь газ, остановитесь. Перед вами будет длинная комната. Киньте пару гранат вправо, после того как услышите стон, входите. Идите обратно. На этот раз вам следует идти в комнату, противоположную той, где ходил солдат в противогазе. Киньте гранату вдоль шкафов по левой стороне комнаты, посмотрите, как упадет очередной враг, войдите в дверь в левом углу комнаты. Быстро пробегите сквозь газ и без остановки неситесь вдоль стекла сразу же за дверью. Идите налево и убейте солдата, стоящего в дальней комнате, отгороженной стеклами (он стоит в ее дальнем левом углу). Потом зайдите во вторую комнату, вдоль окна которой вы бежали, и убейте в ней последнего солдата в лаборатории. Выходите на улицу и перебейте всех, кто находится в других зданиях (в каждом доме один солдат).

МИССИЯ 8: Winter Hawk

Уничтожение всех террористов

Оставшиеся лидеры группы «Феникс» пытаются покинуть страну на самолете, который находится на секретном аэродроме в Айдахо. Ваша задача – помешать им сделать это.

Берите две команды по три человека (можно солдат резерва). Сначала убейте трех солдат на поле (двое – возле дома, а третий – слева от самолета). Теперь оставьте одну из команд перед дверью сразу за углом. А со второй бегите к двери дома, где стояли два солдата. Оставьте своих подчиненных возле нее, а сами переключитесь на первую команду. Если из ангара, у двери которого они стояли, никто не вышел, зайдите в него и убейте обоих охранников (один стоит сразу за дверью, а другой – за самолетом; стреляйте по его ногам). Переключитесь на вторую команду. Полюбуйтесь трупами лидеров, бежавших к самолету, и идите к ангару за самолетом (предварительно снимите охранника на втором этаже дома – его хорошо видно с взлетной полосы через гигантское окно, за которым он стоит). Переключитесь на первую команду и ведите ее к тому же ангару за самолетом. Войдите в ангар и перебейте всех, кто в нем находится.

МИССИЯ 9: Red Wolf

Освобождение заложников

И снова «Free Europe». Они захватили трех заложников во время презентации новой общеевропейской валюты. Вам предстоит проникнуть в здание, где проходила презентация, и освободить заложников.

Идите к парадному входу (под надписью «Free Europe»). Убейте охранника, стоящего в левом дальнем или правом дальнем углах зала. Также он может находиться прямо посередине комнаты, за «стойкой». Останьтесь на месте и дождитесь, пока выйдут оставшиеся два охранника. Идите в дальний левый угол к решеткам, пройдите до дверного проема и остановитесь. Выгляньте и убейте террориста, ходящего внизу, и через решетку снимите охранника, стоящего в дальнем левом углу второго этажа. Посмотрите направо и убейте террориста, стоящего наверху. Теперь перейдите к ближней стенке агрегата, печатающего деньги, посмотрите наверх и убейте охранника, который стоит в комнате на втором этаже. Поднимитесь наверх по лестнице и идите в комнату в дальнем левом углу. Киньте туда штук 5–6 flashbang'ов (да так, чтобы они летели как можно ближе к дальнему правому углу) и тут же по миллиметру начинайте выглядывать из-за угла: вам надо убить террориста, охраняющего заложников, и у вас есть время только на один выстрел. В голову. Берите заложников и возвращайтесь обратно.

МИССИЯ 10: Razor Ice

Освобождение заложников

Dr. Winston снова взята в заложники. На этот раз членами «Феникса». Террористы держат ее на рыбачьей лодке недалеко от города и угрожают взорвать судно, если правительство не подчинится их требованиям. Вам необходимо спасти Dr. Winston.

Возьмите на миссию HK MP5-A2. Бегите вперед и пристрелите сначала террориста, патрулирующего левый коридор. Войдите в коридор и встаньте за углом, затем, когда из двери выйдет еще один террорист (т. е. после звука открывающейся двери), выйдите из-за угла и перестреляйте всех, кого увидите (их может быть двое). Входите в дверь, из которой выбежал террорист, и бегите до лестницы вниз. Спуститесь. После того как вы спустились, сразу же поверните направо и будьте готовы стрелять. Убейте двух террористов и идите вперед по коридору. После того, как, повернув направо, вы окажетесь в большом зале с ог-

ромным количеством ящиков, стоящих друг на друге, пристрелите террориста, стоящего прямо посередине комнаты (лучше всего обойти его слева). В конце комнаты есть лестница. Спуститесь по ней вниз. Dr. Winston найдена!

МИССИЯ 11: Yellow Knife

Установка «жучка»

Anne Lang, одна из ваших советников, подозревается в измене. Вам необходимо проникнуть в ее дом и установить на ее телефон «жучок». Очень важно остаться незамеченным охраной.

Бегите вдоль правой стены к дому и дождитесь того момента, когда охранник повернется к вам спиной или уйдет на приличное расстояние. Пробегите в дом (в гараж – туда, где стоит машина хозяйки дома!!!). Откройте дверь слева и отключите систему охраны (маленькая белая панель на стене). Теперь бегите к двери перед (!) машиной. Откройте ее и забегите в комнатку слева (прачечная). В соседней комнате стоит телефон, на который вам нужно установить «жучок». Установите его и возвращайтесь назад.

МИССИЯ 12: Deep Magic

Кража информации

Жучок на телефоне Anne Lang помог получить некоторые сведения относительно сотрудничества Horizon Inc. с группировкой «Феникс». Теперь необходимо добраться до файлов, которые бы конкретизировали, какую именно поддержку Horizon оказывал террористам. Ваше новое задание – пробраться незамеченным в здание Horizon, скинуть файлы на дискетку и убраться восвояси опять-таки незамеченным.

Возьмите с собой Heartbeat sensor и Lockpick Kit. С места высадки войдите в дверь, не стоящую рядом с вентиляторами (она находится в чем-то вроде будки). Спускайтесь вниз до упора и войдите в дверь, ведущую непосредственно в офис Horizon. Когда вы попадете туда, запищит сигнализация. Комната с системой охраны находится справа (справа от «стойки» с компьютерами). Заходите в комнату и отключайте сигнализацию. Вернитесь обратно на крышу и идите в другую дверь. Спуститесь вниз до первой двери и войдите в нее. Включите Heartbeat Sensor. Если охранник далеко, вам нужно идти по коридору слева. Идите по левому коридору до второго перекрестка. Поверните направо и бегите к двум большим дверям. Откройте их – на столе в конце комнаты будет стоять компьютер с необходимыми вам файлами.

МИССИЯ 13: Black Star

Захват лидера террористов

Из файлов, полученных в офисе Horizon, стало известно, что Global Security, обеспечивающая безопасность игр в Сиднее, скомпрометировала себя на высшем уровне. Теперь вам предстоит остановить конвой, везущий Хендриксона (руководителя GS) и взять предателя в плен для получения от него полной информации о готовящейся операциии.

Возьмите на миссию трех спецназовцев. С места высадки сразу бегите вперед, по дороге до поляны с грузовиком, Оставьте возле последнего двух своих подчиненных, а сами спрячьтесь за одну из небольших стенок. Скоро подъедет джип, который остановится на поляне, а из него выйдет несколько солдат. Смерть им!!! Теперь, не забирая своих людей, пробегитесь по дороге и «засветитесь» перед охраной конвоя. Когда они вас увидят, бегите обратно и становитесь рядом с джипом, который остановился на поляне. Убейте всех участников погони, заберите Хендриксона и идите по дороге к месту сбора. (Будьте осторожнее, подходя к мосту – его неплохо охраняют, но снайперский прицел и доля осторожности решат все проблемы.)

МИССИЯ 14: Wild Arrow

Освобождение заложников

Группировка «Феникс» пытается прикрыть Anne Lang, якобы беря ее в заложники. Вам надо «освободить» ее и привести в штаб.

Со стартовой позиции бегите вверх по краю земли, выступающему слева. Убейте двух террористов (один – на крыше дома справа, а другой – за окном дома впереди). Бегите обратно, к лестнице. Теперь – по правому коридору. Перебейте всех, кого сможете увидеть, и идите к дальнему углу дома слева. Перебейте там всех, кто сбежался на выстрелы. Теперь идите в сам дом. Не поднимайтесь на крышу, «освобождайте» Anne Lang и ведите ее к месту высадки.

МИССИЯ 15

Обезвреживание бомбы

«Феникс» собирается взорвать бомбы со смертельным вирусом во время закрытия летних игр в Сиднее. Вам необходимо помешать им сделать это.

Есть два момента. По всему зданию протянута система сигнализации. Она активизируется нажатием на кнопки, так вот если охрана вас увидит, она первым делом нажимает эти кнопки. Чтобы обезвредить бомбы, надо сначала отключить охранную систему и только потом – бомбу. Причем между этими двумя действиями не должно пройти более 30 секунд.

Итак, вам нужно две команды с любым количеством человек в каждой. Одной командой бегите вперед и остановитесь так, чтобы вас не было видно из «основного» коридора. Прикончите двух охранников и идите назад. Сверните в коридор налево (правый относительно стартовой позиции). Идите по коридору и на перекрестке сверните влево, далее опять поверните налево и поднимитесь вверх по лестнице. Дождитесь охранника, убейте его и оставьте в комнате своих людей, а второй командой проделайте все то же самое, только из этой комнаты идите вперед и влево (в коридор слева). Убейте охранника, патрулирующего его, и идите вперед, ко второй с конца комнате. В ее дальнем правом углу вы увидите дверь. Войдите туда. Бомба находится в этой комнате. Переключитесь на первую команду, идите вперед и вправо – за решетки. Войдите в дверь слева и отключите охранную систему (компьютер). Переключитесь на вторую команду и обезвредьте бомбу.

МИССИЯ 16: Mystic Tiger

Убить всех!!!

Узнав о провале операции, глава Horizon и остатки группы «Феникс» забаррикадировались в одном из экологических проектов Horizon'а. Убейте их. Пленных можете брать по своему усмотрению.

Если вы всю игру прятались от террористов и всячески пугались всего, отдаленно напоминавшего сигнализации, то пришел час расплаты. Половина всех террористов стоит в «позе заложника», на коленях с руками за головой: можно устроить массовую показательную казнь...

Берите четыре команды и во время «планерки» отправьте их в противоположную сторону относительно первого места высадки. Там должны быть два длинных коридора, расположенные друг за другом. Перебейте всех на первой баррикаде (один охранник за стеклом, другой наверху, третий справа и четвертый может появиться прямо из дверей). Бегите вверх по лестнице. Поднимайтесь наверх, и в конце концов вы выйдете к большой площади с мостками высоко над землей. По мосткам будут бегать охранники! Как в тире... Бегите вперед, в дверь. Поднимитесь наверх по лестнице и приготовьтесь убить охранника в коридоре за шестиугольной дверью. Далее вам надо свернуть направо, открыв вторую дверь, и наугад дать очередь по всему, что движется. Если кто-то упал, выбегайте обратно в коридор и идите в противоположную дверь. Опять очередь наугад. Опять противоположная дверь, опять очередь и т. д., пока все не полягут под вашими пулями. Вернитесь обратно к лестнице и спуститесь до предпоследней двери снизу. Зайдите в нее и перебейте всех на второй баррикаде. Один за стеклом слева, один справа, двое перед стеклом слева (гранату им) и двое наверху – один посередине, другой справа.

Когда последний труп упадет на землю, идите вперед и покажите мистеру Брайтлингу, что такое озверевшие спецназовцы.

■

TOTAL ANNIHILATION (Начало на стр. 42)

7. В миссиях, где вам предстоит захватить какой-либо объект, желательно сохраняться при ведении решительного наступления, поскольку ваши юниты могут по оплошности разрушить и то, что не следует, а это автоматически приведет к проигрышу.

8. Туман войны касается не только вражеских юнитов, но и строений. Поэтому полеты самолетов-разведчиков во вражеский тыл не столь эффективны, если вы не разыскиваете что-либо конкретное.

9. Обязательно необходимо иметь хотя бы три-пять конструкторов, которые находились бы у линии обороны. Отдайте им команду патрулировать, и они станут без вашего участия чинить поврежденные юниты, сторожевые вышки и другие постройки, а также собирать металлические обломки. К сожалению, при этом они часто станут отвлекаться на то, чтобы помочь своим собратьям, если вы возводите какое-нибудь здание поблизости. Поэтому время от времени проверяйте, чем они занимаются.

10. В игре две стороны, но они мало чем отличаются друг от друга. В одиночной игре ваши юниты всегда синего цвета вне зависимости от того, за кого именно вы играете — за Core или за ARM.

СТРОЕНИЯ

СИСТЕМА АПГРЕЙДОВ

В игре три технологических уровня. Первый из них представлен Командиром, который может возводить только ограниченное число построек, в том числе заводы первого уровня.

На последних вы создаете различные типы конструкторов в зависимости от типа завода — робот-конструктор, машина-конструктор, авиаконструктор и корабль-конструктор. Каждому из них доступны для построек все те же строения, что и Командиру, плюс здания второго уровня. Они одинаковы для всех конструкторов, кроме корабля, который может строить торпедные установки и сонары. Кроме того, каждый конструктор способен создать продвинутую фабрику только того типа, на которой был построен сам. Например, авиаконструктор в состоянии возвести самолетный завод второго уровня, но не осчастливит вас продвинутой судоверфью.

На фабриках второго технологического уровня вы сможете создавать новые, более защищенные и опасные юниты, а также продвинутых конструкторов, каковым доступны сооружения третьего уровня — эффективные средства добычи ресурсов и дальнобойные стационарные пушки.

Не поручайте конструкторам создавать постройки, с которыми в состоянии справиться Командир — у него это получится гораздо быстрее, а конструктору целесообразнее заняться тем, чего никто, кроме него, сделать не сможет. Commander и конструкторы первого уровня всегда могут помочь при создании строений, возвести которые самостоятельно не способны. Для этого отдайте им приказ чинить строящийся объект (курсор автоматически примет нужную форму).

ХОЗЯЙСТВЕННЫЕ ПОСТРОЙКИ

В игре два типа ресурсов — энергия и металл. Как правило, для постройки чего-либо требуются одновременно две эти составляющие.

На первом технологическом уровне для добычи энергии вам доступны солнечный коллектор и ветряк. Выработка довольно мала, кроме того, названные сооружения весьма непрочны. Подвергшись обстрелу, солнечный коллектор закрывается и пребывает в таком состоянии до тех пор, пока его не перестанут беспокоить.

Для добычи металла на первом технологическом уровне вы вольны использовать извлекатель металла и металлогенератор. Толку от них всегда на порядок меньше, чем потребности в металле. Первый может быть установлен лишь на месторождении, а таковых в округе обычно бывает мало. Исключение составляет лишь родная планета кориан, полностью созданная из металла. На ней извлекатель можно устанавливать в любом месте.

Металлогенератор превращает энергию в металл, по курсу 1/60. Это очень невыгодно и будет выедать запасы энергии до тех пор, пока не перейдете хотя бы на второй технологический уровень.

Тогда вам станет доступна геотермальная энергостанция, которую устанавливают на гейзере. Она способна удовлетворить все ваши запросы в энергии — на некоторое, весьма небольшое, время. Чрезвычайно полезно уже иметь несколько энергохранилищ с тем, чтобы столь тяжким трудом доставшиеся ресурсы не пропали даром только из-за отсутствия места для хранения. Такой же цели служит и склад металла. Эти постройки доступны уже на первом технологическом уровне, однако наиболее полезны становятся потом.

Третий уровень позволит строить fusion plant и moho mine — постройки, которые раз и навсегда решат проблемы соответственно с энергией и металлом. Эти сооружения ужасно дороги, но окупают себя с лихвой.

В начале игры полезно также собрать все имеющиеся ресурсы, разбросанные вокруг вашей базы — камни и скалы содержат металл, растения и некоторые минералы — энергию. Для того чтобы понять, где можно поживиться, просто поводите курсором в разные стороны. В нижней части экрана появится небольшая надпись, сообщающая, какой именно ресурс вы обнаружили и сколько его там. Вскоре, однако, вы научитесь различать потенциальные источники с первого взгляда.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Total Annihilation предоставляет широкую возможность для создания хорошо защищенной базы. На первом уровне доступна легкая лазерная турель, некоторого количества их оказывается более чем достаточно для отражения значительной атаки юнитов того же уровня. До самого конца игры сохранившиеся вышки останутся для вас надежными помощниками в обороне, поддерживая более солидные установки.

На втором уровне в ваше распоряжение поступят три вида наземных вышек и морская торпедная установка (однако ее способны изготовить только корабли-конструкторы). Целесообразность постройки последней может вызвать некоторые сомнения на более поздних этапах игры, когда противник станет применять дальнобойные корабли. Торпедные установки не смогут с ними справиться и будут только тормозить ваши морские юниты. Тем не менее вначале торпеды окажут вам значительную поддержку. Что же касается наземных вышек, то возводить их придется все, однако упор делайте на ракетные — во-первых, они строятся достаточно быстро, во-вторых, поражают как наземные, так и воздушные цели.

Вышки, которые становятся доступными вам на третьем технологическом уровне, являются уже не оборонительными, а наступательными, поскольку способны простреливать значительное расстояние. С их помощью можно если и не разгромить противника наголову, то доставить ему серьезные неприятности. Помните, однако, что пушки такого типа требуют усиленной защиты. Кроме того, им нужен усовершенствованный радар для того, чтобы вы знали, куда именно стрелять. В то же время существуют специальные юниты для глушения радаров, поэтому толку от дальнобойных орудий далеко не так много, как хотелось бы. К тому же они поглощают огромное количество энергии, поэтому пользуйтесь ими осмотрительно.

Кроме того, к оборонительным сооружениям могут быть отнесены радарные вышки, которые помогают определить местоположение сухопутного, воздушного и водного противника, но беспомощны при столкновении с глушителями и стелсами. Сонары занимаются детекцией подводных лодок.

Заградительные сооружения — зуб дракона у ARM и хвост дракона у Core — способны остановить вал атакующей техники, но абсолютно бесполезны против авиации.

ОСНОВНЫЕ ЮНИТЫ

КОМАНДИР И КОНСТРУКТОРЫ

Служат для постройки зданий соответствующего им уровня, починки всех строений и юнитов, а также сбора праздно лежащих ресурсов. Могут также пригодиться для того,

чтобы ускорить производство боевых юнитов на любой из фабрик – для этого отдайте им команду охранять данный объект, и создание пойдет быстрее.

Commander снабжен мощным оружием и способен самовосстанавливаться с течением времени. В некоторых случаях вместо того, чтобы уничтожать вражеский юнит, полезнее захватить его с помощью Командира. То же касается и зданий.

Несмотря на то, что конструкторы не могут атаковать врага, они вовсе не беззащитны, ибо могут эффективно разобрать его, что не только ведет к гибели оппонента, но и прибавляет в ваш актив некоторое количество металла. Это свойство конструкторов чрезвычайно важно на первых этапах игры, когда для вас самым главным является возведение базы, оборона слабая, а противник атакует небольшими силами.

САМОЛЕТЫ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Здесь и далее сначала приводится название юнита ARM, потом Core.

Peeper/Fink. Самолет-разведчик, не вооружен. Его высокая скорость и маневренность позволяют ему (при умелом руководстве с вашей стороны, разумеется) довольно далеко продвинуться вглубь вражеской базы и разведать все. В случае попадания гибнет практически мгновенно.

Freedom Fighter/Avenger. Истребитель. Чрезвычайно полезен в двух случаях: во-первых, для обороны вашей базы или удаленных объектов (например, месторождений) от авиапосягательств, во-вторых, при атаках для поддержки ваших бомбардировщиков.

Thunder/Shadow. Бомбардировщик. Довольно бестолковый, умеет радостно кидать вниз бомбы, но с меткостью у него плохо. К тому же очень долго заходит на разворот. Используйте, ежели придется, но при малейшей возможности переключайтесь на собратьев второго уровня.

Atlas/Valkyrie. Транспорт. Гибнет элементарно, вы даже пискнуть не успеете, кроме того, медленно передвигается. Но в некоторых случаях незаменим.

САМОЛЕТЫ ВТОРОГО УРОВНЯ

Hawk/Vamp. Тоже истребитель, но на этот раз «Стелс». Радары его не видят. Используется аналогично своему младшему собрату.

Phoenix/Hurricane. Когда этот бомбардировщик сбрасывает свой груз, толку оказывается гораздо больше, чем когда за дело берется его предшественник. Кроме того, он способен отражать и атаки вражеских истребителей. Тем не менее целесообразно отправлять с ним «Стелсы» в качестве поддержки.

Lancet/Titan. Торпедный бомбардировщик. Незаменим при атаке на субмарины, если вы сделали ставку на авиацию, а ваш противник – на флот. Часто промахивается.

Brawler/Rapier. Между этими самолетами есть некоторая разница, тем не менее, кое-что их объединяет. Это – оружие победы. Имея достаточное количество таких молодцов, можете спокойно выносить все, что захотите. А как Brawler покачивается в воздухе, поливая огнем цель! Мои персональные любимцы.

РОБОТЫ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Peewee/A.K. Слаб как в защите, так и в обороне. Можете использовать его как разведчика, если решили начать с роботов (в этом есть резон, так как с их помощью достаточно просто в краткие сроки выстроить неплохую оборону). В противном случае самолет-разведчик справится гораздо лучше.

Hammer/Thud. Золотая середина для первого уровня. Его броня достаточно крепка, а убойной силы хватит, чтобы немного раскрутиться в начале. Может быть использован в наступлении для прикрытия более мощных, а потому неповоротливых и уязвимых юнитов.

Rocko/Storm. Идеальный робот для обороны благодаря своей дальнобойности. Его слабая сторона – малая защищенность – также делает его гораздо более пригодным для отражения вражеских атак, чем для наступления. Если вы ожидаете скорого нападения в самом начале, лучшего варианта вам не найти – создается очень быстро. Также может быть использован для прикрытия продвинутых боевых механизмов.

Jehtro/Crasher. Робот противовоздушной обороны. Как и предыдущий образец, прекрасно справится с охраной вашей базы в начале игры.

РОБОТЫ ВТОРОГО УРОВНЯ

Zipper. Замечательный разведчик. Если он и уступает в чем-то аналогичному самолету, то только тем, что пасует перед сложностями ландшафта. Очень быстр, кроме того, неплохо стреляет. Захотите нанести по врагу быстрый точечный удар – лучшего претендента не найти. К сожалению, у Core нет ничего похожего.

Fido/Can. Самый мощный робот в игре. Убойная сила достаточно велика. Способен проявить себя как в наступлении, так и в обороне. Немаловажно, что он гораздо мобильнее, чем огромные по сравнению с ним танки.

Invader/Roach. Аналог саперов из Warcraft 2, но гораздо меньше, и потому в спешке противник может его не заметить. Существует множество способов эффективно использовать этот юнит – устроить диверсию во вражеском лагере, расставить ряд вокруг собственного в качестве обороны или же посадить на транспорт и взорвать над толпой атакующих юнитов врага.

Eraser/Spectre. Маскировочный робот. С помощью этого юнита вы можете ввести противника в заблуждение, убедив его в том, что вас здесь нет.

Zeus/Pyro. Эти юниты немного отличаются друг от друга – Зевс вооружен лазерной пушкой, а его собрат предпочитает огнемет, и вам отчетливо виден маленький огонек на кончике его ствола. Однако между ними есть много общего – оба наносят противнику значительные повреждения, но только на близком расстоянии.

МАШИНЫ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Jeffry/Weasel. Классический разведчик. Движется очень быстро, но практически не способен к нападению – его оружие слишком слабо. Кажется, я еще не говорил, что для разведки лучше всего подходят самолеты... Уже говорил? Тогда прошу прощения.

Samson/Slasher. Предназначен для борьбы с воздушными целями. Вообще, как несложно заметить, роботы и машины первого уровня во многом аналогичны. Наилучший вариант – комбинировать различные средства ПВО: роботов, машины и турели.

Stumpy/Raider. Хорошая машина для обороны. Его орудие позволяет без особого труда поражать дальние цели, а слабая броня заставляет держаться поближе к базе. Опять-таки ситуация аналогична с роботами.

Flash/Instigator. Прекрасный пример всего понемногу – средняя броня и средняя огневая мощь. Однако для начала игры этого достаточно. Существует некоторая разница между вариациями для каждой стороны – машины ARM и Core вооружены не одинаково, однако обе одинаково неплохо справляются как с защитой, так и с наступлением. Идеальная для них роль – сопровождение старших товарищей.

МАШИНЫ ВТОРОГО УРОВНЯ

Bulldog/Reaper. Тяжелый, очень хорошо бронированный танк. Значительная огневая мощь. В то же время неповоротлив, но это неизбежная расплата за его достоинства. В ассортименте найдутся штучки и убойней, и крепче, но по балансу этих качеств с маневренностью данный юнит превзойти сложно.

Triton/Crock. Амфибия. Замечательная штука, поскольку позволяет атаковать противника по воде. Не тратясь на судоверфь, вы получаете достаточно серьезный юнит второго уровня. Также может быть эффективно использован и на суше. Приятный универсал.

Goliath. Еще один танк, но значительно превосходящий предыдущие образцы как бронированностью и огневой мощью, так и неповоротливостью. Окруженные множеством мелких юнитов на открытой местности они непобедимы, но в условиях пересеченного ландшафта и без прикрытия станут лег-



TOTAL ANNI

кой добычей врага. Имеются только у Core.

Luger/Pillager. Мобильная артиллерийская установка. Действует очень эффективно, но требует защиты от вражеских юнитов, которым удалось подобраться к ней поближе. Здесь, в частности, и пригодятся сухопутные юниты первого уровня.

Merl/Diplomat. Стреляет ракетами, и гораздо дальше, чем предыдущий юнит. Самое приятное заключается в том, что он способен безнаказанно обстреливать большинство сторожевых вышек, которые не в силах его достать. Нуждается в сопровождении.

Seer/Informer. Мобильная радарная установка. Окажется полезной в том случае, когда вы решились предпринять наступление так далеко, что ваши стационарные радары не могут помочь передвигающейся армии.

Jammer/Deleter. Глушилка, предназначенная для обмана вражеского радара. Хороша в том случае, когда вы готовите решительное наступление и хотите, чтобы противник остался в блаженном неведении относительно накапливаемых вами сил. Неплохо придать ее атакующим отрядам с тем, чтобы они подкрались к вражеской базе незамеченными.

Spider. Забавный юнит, доступный только силам ARM. Очень эффектно может висеть на скалах. Этим его достоинства ограничиваются, поскольку он не может уничтожать вражеские войска, всего лишь парализуя их. Ценность такой способности весьма сомнительна, ибо за те же время и деньги можно построить нечто гораздо более полезное.

КОРАБЛИ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Sceeter/Searcher. Разведчик, но на этот раз неплохо вооруженный. Может стать серьезной опасностью, особенно, когда действует в сцепке с другими юнитами.

Crusader/Enforcer. Основной морской юнит первого уровня. Достаточно крепок и силен. При умелом маневрировании способен с легкостью противостоять даже кораблям второго уровня, если их не прикрывают его аналоги.

Lurker/Snake. На удивление полезный юнит, несмотря на то, что довольно быстро гибнет. Способен оставаться невидимым для части вражеского войска, поэтому часто получает возможность действовать безнаказанно. Корабли первого уровня лучше всего производить все сразу – результаты совместного использования, пожалуй, наиболее эффективны среди всей боевой техники.

Hulk/Envoy. Транспорт, способный загрузить до шести юнитов. В некоторых случаях это полезно, особенно, если вы начините его самовзрывающимися роботами. Тем не менее вряд ли целесообразно делать ставку на массированную высадку десанта, гораздо действеннее использовать дальнобойные корабли второго уровня, стационарные пушки третьего или авиацию.

КОРАБЛИ ВТОРОГО УРОВНЯ

Piranha/Shark. Еще одна подводная лодка, несколько лучше предыдущей. Прекрасно справится с уничтожением субмарин первого уровня. К сожалению, ее оружие все же не настолько эффективно, чтобы она стала основным морским юнитом в игре – а жаль, была бы она чуть помощнее...

Ranger/Hydra. Особенностью этого юнита является то, что он способен поражать воздушные цели. В остальном разделяет все недостатки тяжелых кораблей – низкую маневренность и малую скорострельность, к тому же располагает довольно слабой броней. Неплохо зарекомендовал себя в обороне, где его слабые стороны компенсируются стационарностью позиции. В таком случае вам потребуется несколько радарных вышек, которые позволят этому кораблю поражать неприятеля на дальних расстояниях. Только не забывайте подлечивать его после атак.

Conqueror/Executioneer. Самый дальнобойный корабль. Может без особых трудов разнести вражескую базу так, что противник даже не успеет понять, откуда в него стреляют. Единственный способ борьбы с таким монстром – приблизиться к нему вплотную, тогда он становится беззащитен. Обязательно требует группу поддержки в лице юнитов первого уровня.

Milletnium/Warlord. Если предыдущий корабль является наиболее дальнобойным, то этот не имеет себе равных по убойной силе. В то же время без труда уничтожается, если подобраться к нему с воздуха или из-под воды. В одиночку полностью беззащитен и практически ни на что не годен. Решитесь сделать на нем ставку – собирайте целый отряд и прикрывайте кем-нибудь поменьше.

Colossus/Hive. Авианосец, который размещает два самолета. Увидите его в составе вражеского флота – атакуйте в первую очередь, пока его крылатые пассажиры на взмыли в воздух.

МИССИИ ARM

1. A Hero Retuns. Галактические Врата расположены на севере, вы увидите их на мини-карте. Объедините свои юниты в одну группу и двигайте в этом направлении. Здесь может быть два варианта: либо сразу отдать им приказ двигаться к Вратам и следить, чтобы по пути они не отвлекались на стычки с противником, либо двигаться шаг за шагом, планомерно очищая местность от врага. В любом случае проблем у вас не возникнет.

2. CORE Kbot Base, Destroy It! Цель данной миссии – разобраться с постройками игры, поэтому сложностей в ее прохождении нет. Рядом с вами три месторождения. Пока командир возводит базу, остальные юниты без труда справятся со слабыми атаками противника, поэтому в стационарных пушках необходимости не возникнет. Даже на уровне Hard миссия с легкостью проходится методом лобовой атаки.При желании перед ее началом можно построить несколько роботов потяжелее. Не бойтесь оставить свои строения без охраны. Вражеская база расположена на юге – остается только уничтожить ее.

3. Spider Technology. Цель данной миссии – спасение и сопровождение. Посмотрите на мини-карту – видите двух симпатичных паучков далеко на севере? Их-то и будем выручать. Начните с того, что переместите спайдеров к верхнему обрезу карты. Чем дольше они останутся незамеченными противником, тем лучше. В случае, если шальной вражеский юнит все же атакует их, возьмите управление на себя и проследите, чтобы все нападавшие были парализованы. Тем временем быстро возводите базу – извлекатель металла, солнечный коллектор и одну из построек по созданию боевых юнитов – либо фабрику машин, либо роботов. Пытаться построить сразу обе не стоит, ресурсов недостаточно. Я рекомендую первую из них, но это некритично. Установите второй извлекатель металлов на южном месторождении.

Главное сражение произойдет между точкой, в которой вы стартовали, и местом расположения спасаемых паучков. Сил у противника много, но они нападают хаотично и с разных сторон. Важно уничтожить как можно больше юнитов врага в этом районе, так как именно здесь будут проходить спайдеры. Тем временем ваша база подвергнется атаке. Однако у вас там уже вылупилось достаточно новых юнитов, чтобы отразить нападение.

Расчистив путь от вражеских юнитов, ведите войска на соединение с пауками, объединяйте в одну группу и бегом возвращайтесь на базу. Скорее всего, из тумана войны вылезет пара-другая недобитых кориан, но они не смогут причинить сколь бы то значимого вреда паукам на марше. Нет ничего сложного в том, чтобы спасти обоих спайдеров. Чтобы победно закончить миссию, достаточно довести пауков на территорию вашей базы.

4. CORE Contamination Spreads. Самое главное – закрепиться в первые секунды после старта. Можно даже разориться на парочку лазерных турелей, однако линия фронта будет постоянно меняться. Начните с двух солнечных коллекторов, металлоизвлекателя и машинной фабрики.

Как только у вас наберется достаточно юнитов, расширяйтесь на запад и стройте второй металлоизвлекатель. После этого возводите две фабрики роботов и начинайте штамповать юниты. Когда чуть-чуть раскрутитесь, не помешает вторая машинная фабрика. Накапливайте юниты для решающего удара. Противник будет бросать на вас

огромные армии, в основном с запада, поэтому целесообразно особенно укрепить это направление, хотя с севера также можно ждать атак. Постройте три-пять мобильных конструкторов и отдайте им приказ патрулировать базу.

Следующий шаг – расширение на запад. Там у противника расположены несколько лазерных турелей. Иметь их под боком крайне невыгодно, к тому же это дополнительный металл. Обладающий высокой маневренностью отряд Zippers может быть чрезвычайно полезен в их уничтожении. Не забудьте про радарные вышки. С их помощью вы получите возможность нацеливать дальнобойные юниты на лазерные вышки противника с безопасного расстояния. Поковырявшись еще немного, переходите в наступление. Количество сил, которое для этого потребуется, напрямую зависит от того, сможете ли вы бросить свои войска прямо на вражескую фабрику, которая расположена – внимание! – почти у самого левого края карты, примерно на равном расстоянии сверху и снизу, или позволите втянуть себя в затяжные бои по окрестностям. Когда с базой кориан будет покончено, прочешите северо-восточный район – там расположены войска противника.

5. The Gate to Thalassean. В игре впервые появляются морские юниты, но не дайте ввести себя в заблуждение – в основном это сухопутная миссия. Самое главное в ней – вовремя сбить спесь с зарвавшегося компьютера. Хватайте свои войска в охапку (**Control + A**) и бегите на юг. По пути вам встретятся несколько разрозненных юнитов кориан; озадаченные вашим броском, они не окажут значительного сопротивления.

Когда добежите до двух огромных холмов, начинайте развиваться. Компьютер обращает особенное внимание на левый из них. Два солнечных коллектора, три лазерные турели – по каждой на направление, по которым враг может атаковать вас в обход холмов – и извлекатели металла. Заметьте, что к этому времени Командиру изрядно достанется, поэтому мудрым решением окажется теперь направить его в тыл, где осталось несколько месторождений. Далее – стандартный рецепт. Фабрика машин, побольше мобильных конструкторов, продвинутая фабрика, два завода по производству роботов. Все находится прямо у линии фронта и работает на полную мощность. Самые важные юниты в этот момент – Bulldogs.

Враг станет атаковать в основном с запада, по проходу между морем и холмом. По берегу противник может послать несколько танков. Подождите, пока это произойдет, и уничтожьте их. Обломки перекроют путь и сделают невозможной дальнейшую атаку на этом направлении до тех пор, пока вы сами не расчистите его (делать это компьютеру не позволяйте). Скапливайте там побольше войск, не помешает захватить близлежащее месторождение. Отсюда и будем наступать – скатите юниты волной прямо на юг, а потом планомерно наступайте на запад. Можно воспользоваться особенностями ландшафта, но настоятельной необходимости в этом нет – к этому моменту вы будет гораздо сильнее противника. Не забудьте прочесать карту в северо-восточном направлении, там находятся некоторые хозяйственные постройки кориан и охраняющие их отряды.

Галактические Ворота расположены на острове на юго-западе. Оборона там достаточно серьезная, поэтому запаситесь тритонами (достаточно 6–10 штук). Использовать подводные лодки бессмысленно – берег слишком отвесный. Зато они смогут пригодиться при взятии другого острова. Используйте радар скутеров с тем, чтобы субмарины могли вести огонь с безопасного расстояния. Очистив остров, захватите Врата с помощью Командира.

6. Beachhead of Thalassean. Хотя атаковавших вас вначале противников несколько, одинокий Командир справится с ними без труда. Миссия будет морской. Развивайте базу, рядом с вами – три месторождения. Стройте ветряки. Однако первым делом необходимо возвести верфь и запустить в производство корабли разных типов – противник будет наступать очень активно. Если вы играете на легких уровнях сложности, можете построить продвинутую судоверфь. Первая задача – выстоять при мощной атаке. Вражеские юниты появятся с востока. Затем последует небольшая передышка, во время которой необходимо накопить силы и возвести несколько радарных вышек на западной оконечности острова. Далее противник начнет выносить все ваши хозяйственные постройки. Это означает, что в бой пошли дальнобойные корабли. Ключ к победе – вовремя выслать небольшой флот на патрулирование побережья с тем, чтобы уничтожить их. На каждом из трех направлений – северном, южном и западном – будут находиться один-два экземпляра, но без достаточной охраны. Для окончания миссии необходимо очистить карту от юнитов врага.

7. The Defense of Larab Harbor. Миссия аналогична предыдущей – вам необходимо выстроить оборону и отбить атаки противника. Однако на этот раз задача сложнее. Во-первых, компьютер широко использует авиацию, во-вторых, вы автоматически проигрываете при разрушении moho mine. Последнее более чем скверно.

У вас уже есть одна судоверфь, но немедленно возводите еще две. К этой миссии вам будут доступны продвинутые морские юниты, но не дайте сбить себя с толку – нет ничего лучше, чем комбинация крестоносцев и обычных подлодок. Закрепляться следует на островке южнее вашей базы. Не стройте никаких хозяйственных построек до того, как противник предпримет первую воздушную атаку. В то же время не пытайтесь особо умничать с ее отражением – ваши войска справятся и без вас. Это одна из редких миссий, в которых нападение происходит быстро. Особенно берегите рейнджера, целеуказание для него проводите вручную, используя радарные вышки.

Командир должен без отдыха возводить строения, связанные с обеспечением армии ресурсами. Постройте три-пять кораблей-конструкторов и следите за состоянием вашего флота, не забывая собирать металл – месторождений на уровне почти нет. Обязательно возведите побольше лазерных турелей, так как ближе к концу миссии противник начнет проводить массированные авианалеты. Цепь торпедных установок по обе стороны островка также сыграет позитивную роль. Как и в прошлый раз, залогом успеха является своевременное обнаружение дальнобойных кораблей противника и уничтожение их с близкого расстояния. Не надейтесь, что первая слабая воздушная атака окажется и последней. После длительного затишья самолеты станут атаковать вас беспрерывно. Поэтому по возможности скорее постройте фабрику машин и создавайте ПВО, а также конструкторов. С их помощью вы сможете возвести Defenders, plasma cannons и чинить moho mine. Не стоит пытаться нанести по врагу упреждающий удар – проще уничтожить его силы по частям по мере их появления. Когда противник бросит в бой танки-амфибии, знайте – победа не за горами. Их будет так много, что некоторым, возможно, удастся преодолеть линию обороны и добраться до moho mine. В таком случае зубы дракона замедлят наступление противника. Для его уничтожения необходимо заранее поставить сухопутные юниты рядом с шахтой.

8. The Gate to Tergiverse IV. Даже на уровне Hard вам дадут ОЧЕНЬ много времени для развития. Поэтому можно сначала ограничиться еще одной верфью первого уровня, а немного погодя построить продвинутую. Для начала потребуются три-пять конструкторов. Одна их часть пусть строит водяные энергостанции у нижнего края карты и делает это, не останавливаясь. Месторождений мало, поэтому переключайтесь на металлогенераторы. Отведите под них все свободное пространство на суше, это забота Командира. Другая часть конструкторов пусть строит торпедные установки. На первых порах они окажут значительную помощь, не только атакуя противника, но и отвлекая его огонь от ваших кораблей, каковые пригодятся при наступлении; сами же установки скоро останутся в глубоком тылу и станут бесполезными.

Еще вам потребуются радары (поставьте пару на западном острове), это позволит шире использовать дальнобойность рейнджера. К моменту первой атаки вы будете располагать достаточной армией. Не преследуйте противника, накапливайте силы. Также не стоит обольщаться, думая, что имеете дело с единичной базой на другом

конце карты. Противником занята вся акватория. Несмотря на то, что миссия морская, вам понадобится машинный завод для получения Samsons и конструкторов. Последние обеспечат защиту базы с помощью Defenders и Guardians.

Необходимо захватить четыре острова к северу от базы. С помощью транспорта перевозите на них наземные юниты с функциями ПВО. Используйте каждый новый остров в качестве плацдарма для атаки на следующий. Большой остров на северо-западе можете игнорировать. Для атаки используйте корабли второго уровня, причем все сразу (кроме продвинутых подлодок и авианосцев). Это позволит объединить дальнобойность конквеpора, мощность миллениума и противовоздушные способности рейнджера. Обязательно поддерживайте крупные корабли малыми для защиты. На втором захваченном вами острове имеет смысл возвести Guardian. Несколько радарных вышек также окажутся полезными. Не пытайтесь прокатиться по всей карте одним мощным броском, используйте тактику выдавливания, действуя постепенно, закрепляясь между островами и по мере необходимости подлечивая ценные юниты. Дойдя до Галактических Ворот, не уничтожьте их по ошибке.

9. The Hydration Plant. Три огнеметчика – это большая проблема. Отступите в правый нижний угол, прячьтесь за зданием и постарайтесь разобраться с ними по одному. Можете также попытаться захватить ближайшего с тем, чтобы он отвлек на себя внимание двух других. Правда, впоследствии он мало чем сможет вам помочь. Захватите вражеские сооружения и отстраивайте базу. Не забудьте несколько лазерных турелей. Исследуйте местность с помощью разведчиков, выясните, что искомая H.P. расположена прямо к северу от вашей базы и неплохо охраняется. Создав несколько боевых самолетов (бомбардировщиков и истребителей), первоначально патрулируйте ими окрестности вашей базы. Когда накопите достаточное их количество, медленно продвигайте авиацию на север, расчищая территорию от кориан. Обратите особое внимание на лазерную турель. Потом создайте транспортник (Atlas) и усадите в него Командира. Помните, что в таком положении он крайне уязвим, поэтому целесообразно высадить его где-то на полдороги. Главное в этой миссии – добраться до Hydration Plant и захватить ее. Единственная цель боевых действий состоит в обеспечении безопасного продвижения Commander'а. Тактику огня и меча оставим для другого раза.

10. The Bromid Maze. Удивительно простая миссия. Впервые вы получите возможность как следует использовать авиацию в лице Brawlers, а это означает, что можно даже не тратить время на роботов или машины. В левом верхнем углу стоят несколько наших юнитов – неясно, как они там очутились и что собираются делать, но не вздумайте решать за них эти проблемы. Пусть стоят там, куда их занесло.

Строим авиазавод и запускаем в производство пять конструкторов. Далее Командир начинает возводить солнечные батареи и металлогенераторы, продолжая заниматься этим до конца миссии. Несколько неплохих месторождений расположено восточнее места, откуда вы начинаете. Один из авиаконструкторов строит продвинутый авиационный завод, остальные шустро строят Defender'ов на всех горах поблизости. До поры до времени вас никто не тронет, а когда вашу базу будут защищать десять-пятнадцать Defender'ов, какие-либо атаки перестанут вас беспокоить. При желании можно также установись несколько пушек других типов, но в данной миссии это необязательно. Если играете на легких уровнях, вам будут доступны moho mines. Теперь создайте десяток Brawlers и уничтожьте врага. Возвращайте и ремонтируйте поврежденные самолеты. Не тратьтесь на истребители, они вам не понадобятся. Основная база противника расположена в правом верхнем углу карты и хорошо защищена стационарными пушками.

11. The Gate to Barathrum. Вскоре после начала этой миссии вы подвергнетесь массированной атаке наземных юнитов противника. Они будут наступать с северо-востока и побьют изрядное количество ваших войск. Это было бы опасно, последуй за первым нападением следующее, но этого не произойдет. Компьютер даст вам достаточно времени для развития.

Поскольку нам уже доступны продвинутые самолеты, будем использовать именно их. Постройте авиазавод, и, пока Командир возводит хозяйственные сооружения и обеспечивает армию ресурсами, создайте пять авиаконструкторов. Далее – продвинутый авиа завод и стройные ряды Defender'ов, прикрывающие вашу базу со всех сторон. Последняя постепенно будет расширяться, в том числе на восток, где расположено несколько месторождений. Потихоньку накапливайте Brawlers. Собрав достаточную армию, наступайте на север. Галактические Врата расположены у правого края карты, чуть ближе к ее верхнему углу. Будьте внимательны, ибо предоставленные самим себе самолеты не задумываясь уничтожат и их. Вновь здесь полно стационарных пушек. Когда с корианами будет покончено, отправьте Командира захватить Ворота.

12. Barathrum! Нападение врага будет быстрым. На первый взгляд, это слабые и не опасные юниты, но они могут доставить очень большие неприятности, если их вовремя не нейтрализовать. Идеальный вариант – закрепиться для начала на полуострове, на котором вы стартуете. Будьте осторожны и не заставьте его сооружениями так, что Командир не сможет пройти между ними, оказавшись в ловушке. Постройте авиазавод и несколько лазерных турелей. Авиаконструкторы помогут вам справиться с первой волной наступающих, разбирая мелкие юниты.

Чуть ниже того места, где вы находитесь, расположено месторождение металла. Постепенно расширяйтесь в том направлении. Наладив немного экономику и создав несколько конструкторов, начинайте возводить Defenders, время от времени перемежая их Sentinel'ами. Пустите самолеты-разведчики и конструкторов патрулировать местность, что обеспечит надежную оборону. Как только позволят ресурсы, стройте продвинутый авиазавод. Стройте moho mines, но от геотермальных станций лучше отказаться, ибо для их постройки придется выйти за пределы базы. Когда в вашем распоряжении окажутся около семи Brawlers, смело начинайте наступление. Хозяйственные сооружения противника расположены в правом нижнем углу, moho mine – в правом верхнем. Как и в предыдущей миссии, вам необходимо следить, чтобы самолеты не разрушили ее по ошибке.

13. Landown's Interface. И вновь вы столкнетесь с мгновенной атакой противника, но на этот раз не столь сокрушительной. Вы располагаете достаточным количеством роботов с функциями ПВО, чтобы отбить ее. Далее начинайте развивать свою базу в стандартном порядке – экономические структуры, обычный авиазавод, потом продвинутый, еще лучше два. Если вы играете на легких уровнях сложности, постройте пару moho mine и geothermal plants. В этой миссии вам не понадобятся ни фабрика по производству роботов, ни машинная. Ряд Defenders окажется еще более полезным, чем обычно, поскольку противник делает ставку на авиацию, а именно против нее эти защитные вышки наиболее эффективны. Как вы уже догадались, нам потребуется отряд Brawlers, но на этот раз их стоит прикрыть продвинутыми истребителями (Hawk). Располагая некоторым количеством и тех, и других, смело переходите в наступление. Старайтесь не допускать гибели самолетов, возвращая их на базу и подлечивая по мере необходимости.

14. The Heat Increases. Компьютер станет атаковать вас наземными юнитами второго уровня. Чрезвычайно опасными являются саперы (Roaches). Уничтожайте эти юниты до того, как они успеют приблизиться и своим взрывом разрушить что-либо ценное, это крайне важно. Для более эффективной борьбы с ними полезно патрулировать пространство перед базой с помощью Zippers. Наличие нескольких гейзеров позволит не только обеспечить себя достаточным количеством энергии, но и возвести несколько генераторов металла. Как обычно, основной целью является создание отряда Brawlers. Для этого потребуется продвинутый авиа-завод, Defenders (по 3–4 рядом) и объединенные в группы по два-три Jethros и Samsons для обороны. Стоит также построить и несколько вышек других типов. База противни-

ка расположена на севере и хорошо защищена. Там же вы найдете Галактические Ворота. Если вы неожиданно для себя проиграете, это значит, что ваши юниты нашли Врата раньше вас.

15. Rougpelt. Здесь вам предстоит столкнуться с метеоритными дождями, чрезвычайно поганой штукой, которая еще доставит немало неприятностей на этой планете. Данную миссию вы будете проходить при помощи одного Командира, хотя всегда сможете захватить какой-нибудь вражеский юнит и использовать его в качестве огневой поддержки. Однако вы без труда сможете уничтожить всех на своем пути с помощью D-gun. Продвинутая радарная башня, ради которой вы и отправились в это путешествие, расположена на юге и охраняется сторожевыми вышками.

16. Stockpile at the Abutment. В этой миссии вы можете создать мощную экономическую базу, поскольку вам уже доступны и moho mine, и ядерная энергостанция. Обратите внимание на огромные растения, которых много в окрестностях – они могут служить источником энергии. Также у вас не будет проблем с установкой извлекателей металла и геотермальных энергостанций. Обилие энергии позволит широко использовать генераторы металла.

Как можно скорее развивайте силы ПВО, для чего потребуется фабрика роботов или машин. Авианалеты будут продолжаться в течение всей миссии, хотя и ослабеют со временем. По-прежнему оборона базируется на Defenders, однако на этот раз следует широко использовать и остальные пушки второго уровня. Ожидайте массированную атаку тяжелых наземных юнитов. При атаке вы можете действовать по привычному сценарию, используя самолеты. Среди построек третьего уровня вам уже доступны и продвинутый радар, и «Большая Берта». Если вы установите их на возвышении поближе к вражескому лагерю, то сможете уничтожить его целиком. При этом вы не понесете обычных потерь, какие бывают при авианалете. Не забудьте, что противник может спрятать часть своих сил при помощи глушителя радара, поэтому пошлите на разведку несколько легких самолетов для обнаружения этих объектов.

17. Fortress at Brooban's Isle. Если метеоритный дождь разнес в металлолом вашу судоверфь, право, лучше сразу же перезагрузиться и попробовать спасти ее, постоянно подлечивая при помощи Командира. В этой миссии предстоит достаточно работы, и готовый порт пригодится. В вашем распоряжении чрезвычайно мало всего – и суши, и запасов металла, всего один гейзер, да и тот расположен на левом крайнем острове (их три), а это значит, что линию обороны придется растягивать по всему нижнему краю карты. Не стоит и думать устанавливать фабрику по производству роботов и машин – у вас нет для этого ни ресурсов, ни места, а сами эти юниты окажутся практически бесполезными в условиях морского сражения. В начале миссии вы будете атакованы, но для отражения этого нападения будет достаточно приданных сил.

Если вам удалось спасти судоверфь, запускайте в производство корабли и стройте авиазавод. Следите за состоянием ресурсов, которых всегда будет мало. Чрезвычайно важно поскорее построить геотермальную энергостанцию, потом переключайтесь на fusion plant и moho mine. Целесообразно озаботиться хранилищем металла. В атаке враг станет использовать тяжелые корабли и продвинутые самолеты (он начнет с четырех Warlords, поддерживаемых подводными лодками), а это значит, что Defenders не смогут решить всех проблем – радиус их действия окажется недостаточным. Постройте радарные вышки и отслеживайте появление плавающего противника, бросая отряды ему наперехват. Одновременно с этим создайте побольше продвинутых истребителей – компьютер станет использовать Titans и Rapieres.

Поскольку Silencer, который требуется захватить, расположен в самом центре карты, нет необходимости посылать к нему авиацию и рисковать тем, что его разрушат свои же юниты. Кроме того, рядом с ним расположена ядерная электростанция, если она взорвется, разрушится и Silenser. Достаточно возвести на среднем острове внизу карты «Большую Берту» и аккуратно зачистить вражескую территорию. Основные хозяйственные постройки компьютера расположены на севере, в том числе две moho mine в обоих углах верхнего края карты.

18. Vengence! Не старайтесь освободить ту часть ваших войск, что попала в плен к противнику. Хотя, казалось бы, ваша задача – освободить их, из этого все равно ничего не получится. Заложников убьют практически мгновенно, но все же за это время им удастся уничтожить некоторое количество врагов. После этого объединяйте свои юниты и продвигайтесь на север, навстречу противнику. У вас достаточно сил, чтобы уничтожить его. Какое-либо строительство в данной миссии не предусмотрено. Разве только солнечный коллектор для подзарядки D-gun. Несмотря на простоту, это чрезвычайно опасная операция, ибо Командир становится в ней важной составляющей благодаря своей огневой мощи. Поэтому ему придется возглавить атаку; в то же время каждый юнит противника избирает вашего Commander'а в качестве приоритетной мишени. Берегите беднягу.

19. The Motion Ramp. Первая атака будет неожиданно сокрушительной, что нехарактерно для данной игры. Постарайтесь эффективнее использовать юниты, придаваемые вам вначале, и складки ландшафта (к северу расположен холм, под прикрытием склонов которого возводите основные здания). Это не даст компьютеру уничтожить их из дальнобойной стационарной пушки. Развивайтесь как можно быстрее, создавайте тяжелую авиацию (по схеме: авиазавод – конструкторы – ряд оборонительных вышек – продвинутый самолетный завод, то есть все то, что делали в предыдущих воздушных миссиях). База противника прекрасно защищена: ровно на половине диагонали, проведенной от центра карты к правому верхнему углу, возвышается Intimidator, который к тому же прикрывают Gaat и много всякой дряни поменьше. Однако, создав отряд Brawlers, вы без особого труда справитесь с этими вышками и уничтожите врага.

20. Dump. На этой планете нет атмосферы, поэтому вы можете использовать только наземные юниты. Металлолом станет вашим основным источником этого вида ресурсов, в то время как холмистая местность изрядно затруднит наступление. Хранилища металла и энергии просто необходимы. Наиболее мудрым решением станет организовать правильную оборону (в том числе дальнобойные Gaats) и потихоньку уничтожить вражеские юниты, а не переходить сразу в атаку. Основные ваши проблемы носят названия Diplomat, Goliath и Reaper, поэтому строить Defenders было бы ошибкой из-за их недостаточного радиуса действия. Используйте дальнобойные юниты и патрулируйте местность с тем, чтобы обнаружить врага и вовремя уничтожить его мобильной группой с близкого расстояния. У противника не так уж много сил на этой карте, поэтому у вас нет необходимости отгрохать полностью развитую базу.

21. Welcome to Core Prime. Оставшиеся пять миссий вам предстоит вести боевые действия на родной планете кориан, где можно возводить извлекатели металла в любом месте. Неподалеку от Галактических Ворот есть место для геотермальной энергостанции, воспользуйтесь этой возможностью как можно скорее. Первая атака произойдет не скоро и не будет очень серьезной. К вашей базе ведут два пути, но компьютер обычно предпочитает средний. Поставьте несколько лазерных турелей, этого окажется более чем достаточно. Получив Spider, вы сможете парализовать несколько ценных юнитов противника, шатающихся поблизости, а потом захватить их с помощью Командира. Возводите хозяйственные сооружения, самолетный завод и конструкторов. Добравшись до второго технологического уровня, постройте несколько fusion plant и аннигилятор. Кроме того, вам потребуются вышки второго уровня, и можете более не беспокоиться о состоянии своей обороны. В данной миссии у вас есть выбор между тяжелой авиацией и «Большой Бертой», но лучше комбинировать оба эти метода, поскольку первый сопряжен с некоторыми потерями, а стационарная пушка не сможет достать всех врагов.

22. Battle for Coordinate 6551:447. В этой миссии вам уже доступны столь мощные средства уничтожения, что проходить ее

достаточно просто. Развивайте базу у нижнего края карты, особенно делая упор на противовоздушную оборону. Возведите все продвинутые хозяйственные постройки, чтобы вдосталь обеспечить себя ресурсами. С помощью авиаконструкторов постройте Guardian хотя бы на одной из металлических платформ, расположенных ближе всего к противнику. Идеальный вариант – на всех сразу, но хватит и однойтрех вышек. Учитывая, что ресурсы текут рекой в ваши энерго- и металлохранилища (которые также следует возвести), вы сможете без труда построить «Большую Берту» на центральном холме. Не забудьте окружить ее защитными вышками. Далее вам потребуется продвинутый радар, и можно без особых усилий расправляться с противником. Поскольку у вас уже есть продвинутый авиазавод (а без него вам никак бы не удалось построить fusion plant и moho mine), ускорьте процесс при помощи тяжелых бомбардировщиков. В этой миссии вам не потребуются ни судоверфь, ни фабрика машин или роботов – только самолеты. Используйте Atlas для того, чтобы поднять Командира к «Берте». Транспортники также понадобятся для уничтожения субмарин – это наиболее простой способ расправиться с ними с воздуха. Посадите на Atlas'ы Invader'ов и детонируйте над подлодками.

23. Crossing Aqueous Body 397. И вновь глупый компьютер даст вам сколько угодно времени для развития. Главная опасность в начале миссии состоит в том, что, пытаясь сбить вражеские самолеты-разведчики, ваши силы ПВО лишь нанесут ущерб собственной базе. Первая атака – несколько танков-амфибий – будет весьма бестолковой, и никаких сложностей с ее отражением не возникнет.

Отстраивая базу, в первую очередь обратите внимание на геотермальную энергостанцию – подходящее место как раз расположено поблизости. Постройте несколько Defenders для борьбы с самолетами, однако главную проблему создадут дальнобойные корабли противника. Поэтому лучше сосредоточиться на стационарных вышках третьего уровня, в крайнем случае постройте несколько Guardians. Вам нужно очень много энергии, в том числе для того же аннигилятора. Не забывайте строить ядерные энергостанции и moho mines. Обязательно повесьте кружиться над океаном несколько самолетов разведчиков, чтобы своевременно обнаружить подкрадывающегося противника. Самолеты второго уровня также неплохо могут справиться с вражескими кораблями, поэтому в данной миссии стоит ограничиться авиацией и стационарными орудиями. Далее можете немного поскрести затылок, выбирая между «Большой Бертой» и тяжелыми самолетами.

24. Breakthrough to Central Consciousness. Если вы не станете нарываться на неприятности, посылая свои юниты далеко на юг, то довольно значительное время сможете жить спокойно. Развившись до третьего технологического уровня (само собой, мы строим только авиазаводы и никаких других), возведите аннигилятор и Guardians для защиты своей базы от посягательств как по суше, так и по воздуху, и начинайте создавать авиацию. Целесообразно начать с продвинутых истребителей с тем, чтобы они поучаствовали в обороне базы. Далее вам потребуются два приятеля – «Большая Берта» & продвинутый радар, а также Brawlers для атаки. Наличие у компьютера Doomsday machines делает невозможным наземное наступление. Вычищайте карту не спеша – это предпоследняя миссия, а в следующей кампании когда еще вам дадут так развернуться! Убедившись, что, кроме вас, на карте никого не осталось, пустите Командира взобраться на купол.

25. Core Prime Apocalypse. Free at last! На этот раз вам предоставляется редкая возможность развить свою базу в рекордные сроки – даже на уровне Hard вам придается дополнительный конструктор, о чем в большинстве случаев можно было только мечтать. Первая атака – на вас волной потекут Roach'и. Не отвлекайтесь на них, ваши юниты справятся сами. Поскольку металла вокруг достаточно, нет необходимости особенно расширять свою базу. Стройте авиазавод, побольше конструкторов и возводите ряд оборонительных строений второго уровня. Крайне полезно построить несколько air repair pads, и самолеты смогут возвращаться к ним и ремонтироваться. Пустите самолеты-разведчики следить за ситуацией. Противник станет активно использовать воздушные силы, поэтому уделите особенное внимание ПВО (Jethros прекрасно справляются с Rapieres и Vamps). Комбинируйте стационарные защитные пушки всех видов. Продвинутый радар позволит вам контролировать события почти на всей карте. Справившись с обороной и накопив достаточно сил, уничтожьте вражескую базу с помощью «Большой Берты» или Brawlers. Если вы все же предпочтете наземную атаку, предварительно разрушьте Doomsday machines противника с помощью «Берты». Компьютер будет пытаться вновь отстроить разрушенные здания. Вражеский Commander на высоких уровнях сложности может использовать D-gun, поэтому предварительно лишите его источников и запасов энергии. Потом позвольте Командиру второй раз забраться на купол.

МИССИИ CORE

1. The Commander Reactivated. Детский сад на прогулке. Объедините свои юниты в одну группу и весело ползите вверх по зигзагам улитки. Единственная проблема состоит в том, что вам придется подниматься, и пуляющие сверху отряды противника окажутся в более выгодном положении, чем вы. Это называется «демонстрация преимуществ трехмерного рельефа». Тем не менее у вас не возникнет никаких сложностей с тем, чтобы освободить несчастного Командира. Миссии кориан начинаются на их родной планете, что нечестно. Именно здесь игрок получает преимущество (возможность строить извлекатели металла в любом месте), а в начале компании это далеко на так важно, как в конце. Тут, например, и построить ничего не дали...

2. Vermin. Начните с завода, который лучше всего поместить восточнее, под прикрытием платформы. Между роботами и машинами выбираем первых, так как они дешевле и быстрее производятся. Несколько солнечных энергостанций и металлоизвлекателей обеспечат вас достаточным количеством ресурсов. Поставьте несколько лазерных турелей и прикройте их имеющимися юнитами. Противник станет наступать с севера и запада, причем довольно скоро. Производите боевых роботов так быстро, как это только возможно. Можете отправить Командира помогать в работе фабрики, но особенно этим не увлекайтесь – следите за количеством ресурсов и своевременно чините обороняющихся роботов и сторожевые башни. Накопив достаточное количество сил, переходите в наступление, но будьте осторожны. Враг находится в центре карты и хорошо защищен особенностями ландшафта, которые позволяют ему создать неплохую оборону в узких участках и пользоваться преимуществами господствующих высот. Поэтому целесообразно разбить свою армию на несколько отрядов и последовательно бросать их в наступление.

3. Ambush! Примите валерьянки – для начала. На карте полно ваших юнитов, но ни одна зараза не собирается подчиняться вам и спешить в укрытие. Добро пожаловать на важный транспортный пункт кориан, на котором бесчинствуют армы! На тех транспортниках, что в гордом одиночестве торчат в разных частях карты, можете смело поставить крест. Справа расположена широкая трасса, и там взад-вперед шныряют валькирии и конструкторы. Кое-кому из них удается добраться до края карты, кто-то гибнет по пути. Не отвлекайтесь, принимайтесь отстраиваться. Начинаем с фабрики для роботов, поднимаем экономику, возводим несколько лазерных турелей. Поскольку ваша база может быть атакована только с одного направления, защищать ее будет легче. Далее ситуация ясна: необходимо создать как можно больше боевых юнитов (в первую очередь, Storms), первоначально организовать с их помощью оборону и подлечивать по мере надобности, после чего уничтожить противника. Как и в прошлой миссии, ландшафт затруднит ваше наступление.

4. Enough is Enough. Первоначально может показаться, что это обычная миссия с развитием и последующим наступлением. На самом деле задача усложняется тем, что враг находится везде, и повсюду на возвы-

шениях установил лазерные турели. Это скверно хотя бы потому, что вы не сможете высунуть носа с того места, где стартуете, без того, чтобы не попасть под огонь. Тем не менее на нас работает то, что можно строить извлекатели металла в любом месте, поэтому особенно расширяться и не придется. Первым делом направьте Командира направо по склону, пусть с помощью D-gun уничтожит затаившегося противника. Строим извлекатели, солнечные коллекторы, фабрику роботов, несколько лазерных турелей, подготавливаем наступление. Основная база противника расположена в центре карты. Для того, чтобы ее атаковать, лучше всего направиться по ближайшей дороге на восток (вы стартуете в левом нижнем углу карты), так вы сможете кратчайшим путем добраться до того места, где ваша армия сумеет взобраться наверх. До того вам придется ползти понизу, под огнем; правда, Командир может кое-где вскарабкаться, но ему нечего делать в одиночку во вражеском окружении. Некоторые проходы перекрыты и внизу, так что не расслабляйтесь. Вы можете также построить на возвышении несколько ракетных вышек и обстрелять противника, целясь с помощью радара. Не уничтожьте Галактические Врата, когда станете разносить базу армов.

5. Barathrum! Вы будете мгновенно атакованы тремя вражескими юнитами. Постарайтесь захватить хотя бы одного из них, и, если повезет, остальные двое не успеют его прикончить. Так у вас появится союзник. Спускаемся вниз, на юг. Далее следует построить фабрику – любую, только, конечно, не судоверфь. Помните однако, что роботы дешевле, а в этой миссии ресурсов первоначально будет не хватать. Создайте одного конструктора, нескольких юнитов для защиты базы, пару лазерных турелей. Нам потребуются Crashers как силы ПВО, Storms и Thuds для борьбы с наземными силами, а также Pulverizers. Противник станет нападать небольшими отрядами, но не расслабляйтесь – они будут очень быстро сменять друг друга, а это опасно. Можно построить авиазавод, патрулирующие самолеты укрепят вашу оборону. Следующая задача – машинная фабрика, потом – продвинутая машинная фабрика. Потом собирайте победоносную армию. Основные силы врага расположены севернее Галактических Ворот. Досадно – за кориан нам не дали и пяти миссий на металлической планете.

6. The Cleansing Begins. Приготовьтесь к серьезной атаке. Создавайте фабрику роботов и штампуйте их как можно скорее, возводите ряд лазерных турелей и ракетных вышек. 5–10 Crashers смогут позаботиться о вражеских самолетах. Используйте Fink для отслеживания атак противника и разведки территории. Проблема в том, что компьютер бросит на вас Rockos, а они очень далеко стреляют. Целесообразно иметь мобильную группу с тем, чтобы вовремя уничтожить нападающих, не давая им возможности безнаказанно поливать постройки огнем. Немного западнее того места, где вы стартуете, расположен гейзер, строим геотермальную энергостанцию. Рядом можно поставить и извлекатель металла, так что базу следует расширять именно в этом направлении. Далее возводите машинную фабрику, потом – продвинутую и создавайте Reapers и Diplomats. Их дальнобойность в сочетании с радарной вышкой позволит уничтожать противника, не подставляясь под его огонь.

7. Pulling the Noose Tight. Четыре зиппера могут быть очень опасны, если их не остановить. Сделайте это как можно эффективнее и начинайте развиваться. Гейзеров-то, гейзеров сколько! Это прекрасно, ибо поможет быстро развить базу, но умейте вовремя остановиться и не старайтесь захватить их все – не стоит слишком широко размазывать постройки по карте. Возводите авиазавод, стационарные пушки второго уровня и как можно больше самолетов. Для обороны можно построить K-bot lab и Crashers, но без них вполне можно обойтись. База врага расположена на севере и надежно защищена лавовой рекой, в которой есть только два прохода – с запада и с востока. К тому же они тщательно охраняются сторожевыми вышками. Любая наземная атака сопряжена со значительными потерями. Поэтому в этой миссии имеет смысл заняться авиационными юнитами, которые могут свободно маневрировать, не завися от особенностей ландшафта. Две moho mines расположены в центре вражеских укреплений.

8. The Gate to Aqueous Minor. Предыдущая миссия так понравилась разработчикам, что они решили ее повторить. Опять противник расположен на севере и защищен от вас лавовой рекой, и опять туда ведут два прохода – с запада и с востока; только на этот раз для того, чтобы воспользоваться вторым из них, необходимо некоторое время промаршировать в непосредственной близости от врага. Каждый мостик в то же время охраняется двумя Sentinels, и это не считая наземных юнитов. Поэтому, если вы сочтете возможным использовать наземные юниты, лучше всего наступать с запада, хотя предпочтительнее создать авиацию. Вам дается достаточно времени, чтобы развить базу. Начав с авиазавода, можно на некоторое время отложить создание атакующей армии и сосредоточиться на защите с тем, чтобы вражеский авианалет был встречен рядом ракетных вышек. Когда с созданием обороны будет покончено, обрушьтесь на врага с воздуха.

9. The Purgation of Aqueous Minor. Как и в предыдущей кампании, для начала нам дадут только полюбоваться на морские юниты, а основное действие будет развиваться на суше. Развиваемся по пути роботов – экономика, фабрика, несколько конструкторов и ряд ракетных вышек на берегу, оборонительные войска (дальнобойные Storms), еще один конструктор. Для ускорения строительства добывайте металл из камней, которых достаточно разбросано вокруг. На северном берегу возводим ряд Pulverizers. Не забудьте построить геотермальную электростанцию. Потом на востоке отстраивайте порт – здесь он будет в относительной безопасности – и создавайте флот. Кораблей первого уровня окажется более чем достаточно. Помните, что Pulverizers не в состоянии справиться с некоторыми водными юнитами (например, подлодками), поэтому патрулируйте побережье с моря. С помощью корабля-конструктора возведите несколько торпедных установок. Собрав армию, наступайте на север.

10. The Gauntlet. Мы не можем строить авиацию! Это не просто катастрофа, это подстава, ибо в данной миссии предстоит зачистить участок моря от вражеских юнитов с тем, чтобы провести через него транспорт. Решение вопроса – дальнобойные корабли. Вы успеете без проблем отстроить базу. Первыми к вам пожалуют самолеты и танки-амфибии, но в несерьезных количествах, особых проблем с ними не возникнет. Против последних, например, можно расставить под водой несколько Roachers. Moho mines и ядерные электростанции обеспечат вас необходимым количеством ресурсов. Когда возведете продвинутую судоверфь, не прекращайте работы на первой, для наступления пригодятся подводные лодки и Enforcers. Обязательно создайте продвинутую радарную вышку, это позволит использовать преимущества дальнобойности. С теми же целями отправляйте субмарины на разведку. Уничтожив силы противника, вы без труда проведете транспортный корабль.

11. Isle Parche. Нам вернули самолеты! Зато оставили слишком мало места. Тем не менее быстро возводим авиазавод (продвинутый), геотермальную энергостанцию, металлоизвлекатели и металлогенераторы. Слопайте все горы в окрестностях, в них много витаминов – то есть ресурсов. Из юнитов нас интересуют Vamps, Rapiers и Titans (последние – для борьбы с подводными лодками). Пошлите боевые самолеты патрулировать окрестности вашей базы. Когда сил наберется достаточно, отправляйтесь в наступление. Противник расположил свои войска на юге и основательно укрепился. Здесь будьте особенно осторожны, это самая опасная миссия по захвату. Нам предстоит отобрать у противника не здание, а юнит, который слишком просто уничтожить вместе с остальными. Речь идет о Зевсе. Обязательно сохраняйтесь! Бомбардировщики – не те ребята, кому можно поручать хирургические операции. Когда все будет закончено, посадите Командира в Valkyrie и отправьте захватить Зевса.

12. A Traitor Leads the Way. Мы начинаем миссию в обнимку с только что приобретенным Зевсом. Этого товарища нам никак нельзя потерять, потому что именно он откроет нам дорогу к следующей планете.

Поэтому тщательно следите за его безопасностью, а лучше – засуньте куда-нибудь подальше. Нашему вниманию предложен маленький островок с железными горами, несколькими месторождениями металла и одним гейзером. Поскорее разберите валуны на ресурсы. Здесь перед нами встает мучительная дилемма. Самолеты лучше флота по определению (они летают). Но в данной миссии доступна только авиация первого уровня. Тем не менее рекомендую остановить свой выбор на стальных птицах. Возводим оборону посильнее, стараясь использовать все вышки второго уровня. Как можно раньше постройте хотя бы два Punishers на северной оконечности острова для борьбы с вражеским флотом. Так как места мало, ваша база должна быть как никогда компактной. Вам потребуются три продвинутых конструктора, чтобы создать moho mines и ядерные электростанции.

Построив некоторое количество самолетов, отправьте их патрулировать – и толк некоторый будет, и места на базе не занимают. Из вражеских объектов нас особенно интересуют два: судоверфь и Галактическое Ворота. Первая расположена на середине диагонали, проведенной из центра карты к ее правому верхнему углу (отчего-то это любимая точка разработчиков). Врата расположены не на самом острове, где окопался коварный враг, а на его северо-восточном полуострове. Расправившись с противником, отправьте туда Командира и Зевса. В обязанности первого входит захватить Ворота, второго – пройти в них.

13. Rougpelt. А вот еще Зевс, только вражеский. Это его ошибка. Разобравшись с ним и двумя другими, поспешившими на помощь, захватите ветряк для подзарядки D-gun'a. Потом спуститесь вниз по островку, там два вражеских самолета – транспортник и разведчик. Садитесь в Atlas и летите строго на юг. Разведчик придается вам потому, что вы не знаете, где расположена продвинутая радарная башня. Она торчит ближе к правому нижнему углу карты, потому вполне можно оставить разведчика в покое. Продвигайтесь по нижнему краю карты. Радар охраняется лазерной турелью и несколькими механическими бойцами. Уничтожьте их с помощью D-gun, но осторожней с самой башней!

14. Scouring Rougpelt. База, которую следует захватить, расположена восточнее того места, где вы находитесь. Враг бросит на вас упреждающий отряд, поэтому первым делом разберитесь с ним. Наступайте очень осторожно! Ни в коем случае не уничтожайте хозяйственные постройки, ведь только с их помощью и можно выстоять миссию. В правом нижнем углу карты скопилось множество вражеских юнитов, которые только и ждут, чтобы расправиться с вами. Вопрос состоит в том, сумеете ли вы управиться с толпой агрессивных идиотов, каковыми является ваша армия? Необходимо аккуратно ввести их на вражескую базу, уничтожить все, что стреляет, и не тронуть остальное – а это большая проблема! Дай им волю – разнесут все, закрути гайки – бесславно погибнут сами.

Кое-как разобравшись с этим, выстройте их в подобие боевого ряда. Командир должен бегать по базе, захватывая здания. Обнесите периметр рядом Pulverizers, расставляя их на вершинах холмов. Разбросайте между защитными вышками мелких дешевых роботов и производите их без остановки, ибо потери будут велики. Не забывайте и про метеоритный дождь, который станет поливать ваши оборонительные сооружения. Самое главное – успеть подготовиться до того, как враг начнет наступать. Необходимо также иметь небольшой отряд для нанесения быстрых ударов (по принципу выскочил – отступил) по дальнобойным юнитам врага, которые могут причинить значительный ущерб линии вашей обороны.

15. Xantippe's Abyss. Захватить «Большую Берту» будет сложно, зато их две. Идите на северо-восток. Первоначально вас никто не тронет, но это вражеская хитрость с целью заставить вас потерять бдительность. Как только немного приблизитесь к правому краю карты, заметите зубы дракона. Теперь действуйте очень осторожно. Захватите ближайшего Зевса и медленно продвигайтесь вперед, уничтожая или захватывая вражеские юниты. При кавалерийском наскоке вы подвергнетесь мгновенному нападению, а при постепенном продвижении сможете расправиться с охраной «Берт» поодиночке. Как только стационарные пушки перешли в ваше ведение, следует задуматься над вопросом, где армы хранят аннигилятор. Совсем здорово, если вам удастся захватить также и вражеский конструктор (а это значит, что следует пытаться еще раз и еще, пока не получится). В таком случае вы сможете без труда построить небольшую базу.

Нас особенно интересуют оборонительные вышки и авиазавод, но роботофабрика тоже пригодится. Поскольку в южной части карты противника нет, можете смело захватывать все имеющиеся там ресурсы. Особенно нужна энергия, так как «Берта» потребляет ее очень много. Хотя в вашем распоряжении две «Большие Берты», они не смогут вам помочь, если противник подойдет слишком близко, поэтому надо побеспокоиться о безопасности – постройте Gaats, Pulverizers и разбросайте между ними роботов. Создав несколько самолетов-разведчиков, облетите вражескую базу, фиксируйте положение аннигилятора и сделайте с ним то, чего он заслуживает.

16. Departing Rougpelt. Что может противопоставить Командир и горстка роботов пяти Brawlers, которые начинают поливать их огнем уже через пару секунд после начала миссии? А ведь сзади не спеша ковыляет огромная сухопутная армия врага. Еще не догадались? Да ничего. Проблема в метеоритном дожде. Когда на котелки армов сыплются камешки, они тут же приходят к выводу, что вы перешли в наступление, и начинают контратаковать. Поскольку вам нечего на это возразить, приходится позорно перезагружать миссию после полного разгрома. А что делать? Ждите, пока выпадет удачный вариант. Подлость, конечно – сколько метеоритная поливка стоила нам ценных юнитов и строений! В кои веки камни попадали на головы врагу, и что? Нам же больше всех и досталось.

Тип миссии: не будите спящий компьютер. Не суйтесь севернее озерца, что прямо над вами! И уж тем более не тяните жадные ручонки к заманчивому гейзеру на северо-западе. Это приманка, которую бдительно охраняет мощная стационарная пушка, каковую вам станет видно только тогда, когда она начнет стрелять. А уже после этого смотреть будет не на что – вы спровоцируете безжалостную атаку армов, которые сметут вашу базу за несколько минут. Если же вы сделали все правильно (вернее, не сделали ничего неправильно), вам дадут возможность развиться по стандартному сценарию и захватить Ворота.

17. The Lost Isle. Первым делом уничтожьте все растения на острове. Места чрезвычайно мало, поэтому здания придется строить вплотную к лесу, а это чревато моментальной потерей хрупких хозяйственных построек и, как следствие, лишением себя всех ресурсов. Здесь возникает серьезное противоречие между жадностью и жаждой скорости. Чем скорее мы сожжем деревья, тем быстрее отведем опасность; но это вовсе не значит, что автоматически мы освободим место для построек. После пожара остаются пни, которые также придется вычищать вручную – времени уйдет столько же, а вот драгоценная энергия будет потеряна навсегда. Конечно, с помощью сохранения-перезагрузки можно попытаться пройти миссию без лесного пожара, но это занудство.

Какой бы вариант вы ни избрали, с востока уже спешат несколько рейнджеров, а это скверно. Изначально вам придается немного юнитов, которые, пожалуй, смогут кое-что противопоставить захватчикам, ежели у тех хватит глупости подплыть к самому берегу; но обстрелять дальнобойный корабль, стоя на берегу, увы, не удастся. Отсюда мораль – нам нужны корабли и самолеты. Совсем конфетка – захватить Командиром одного из рейнджеров. Но это чрезвычайно сложно сделать. Дабы маневр удался, отведите Commander'a к самому дальнему из кораблей с тем, чтобы тот экземпляр, который вы долго и старательно захватывали, не был в последнюю секунду доблестно пущен ко дну вашими же юнитами. В случае неудачи Командир погибнет и вы проиграете миссию, в случае победы получите неплохого союзника и угробите значительную часть времени на то, чтобы охранять и подлечивать его. Тем не менее попробовать стоит.

Имея рейнджера и радарную вышку, уже можно построить неплохую оборону. В данной миссии нет места роботам или машинам, а вот судоверфь и авиазавод весьма пригодятся. Несколько самолетов-разведчиков прекрасно укажут цели для рейнджера или вновь построенных вами кораблей, а их боевые товарищи – прекрасным дополнением к флоту. К тому же самолеты-конструкторы смогут оприходовать ресурсы с соседних островов.

18. Slolam Pilagro. Замечательная миссия, поскольку изначально ориентирована на самолеты. Побережье патрулируют подлодки врагов. Это не так уж страшно, пока вы на суше, но решительно ставит точку на карьере адмирала. Начинаем развиваться, строим все, что можно из хозяйственных структур (moho mines и ядерные электростанции) и авиазаводы – обычный и продвинутый. Карта длинная и вновь полностью занята противником, причем не какими-то там юнитами – несколько маленьких островков, расположенных между нами и основной базой врага, несут на себе стационарные пушки. Поэтому не пытайтесь нанести удар по главным силам противника, а сначала осторожно вынесите его защитные сооружения. Идеальный вариант – своевременно отводить поврежденные самолеты и подлечивать их. Вы должны создавать боевую авиацию как для наземных целей, так и для подводных, специально для субмарин. Не помешают также и истребители.

19. The Vebreen Fleet. Наша задача упрощается тем, что по обе стороны от большого центрального острова расположено несколько островков поменьше. Это позволит растянуть между ними неплохую линию обороны. Теперь посмотрим, что у нас качается на волнах – несколько тяжелых кораблей и примерно в два раза больше малых. Распределите их поровну между восточным и западным флангами и отправьте на боевые позиции. Сил более чем достаточно для начала. Далее начинайте производить корабли первого уровня в огромных количествах и укрепляйте ими линию обороны. Ваша задача – не пропустить через нее ни один юнит противника. Не забывайте, что вам противостоят авианосцы, поэтому первым делом уничтожайте их, пока не подверглись атаке с воздуха. Придерживайтесь испытанной тактики, основанной на использовании радарных вышек (неплохо построить их как на главном острове, так и на маленьких боковых). Заметив приближение противника, высылайте отряд ему наперехват и разносите гиганта до того, как он успеет приблизиться. В то же время держите свои тяжелые корабли за основной линией обороны, производите целеуказание при помощи радара и подлечивайте их. Вам обязательно потребуется хотя бы по одному кораблю-конструктору на каждое направление, а еще лучше – по два. Подлодка первого уровня сейчас – главная боевая единица, без которой не выстоят крупные корабли. Укрепите оборону также с помощью стационарных пушек.

20. The Gate to Aegus. Поскольку противник закрепился на высокой скале, нет необходимости ни в каких юнитах, кроме самолетов. Развивайтесь по обычному сценарию, тщательно запаситесь ресурсами. Несмотря на то, что вы сможете создать мощную авиацию из продвинутых самолетов, взять вражеское укрепление будет непросто. Скала охраняется при помощи множества стационарных пушек, в том числе аннигилятора, а также Guardians и Defenders. Кроме того, на склонах висят Spiders, которые способны парализовать ваши самолеты прямо на лету, и в полной боевой готовности находятся Brawlers. Ваше спасение в том, что вы в состоянии производить новые и новые самолеты (в основном бомбардировщики), но, несмотря на это, битва предстоит сложная. Галактические Ворота расположены чуть левее от центра острова.

21. Aegus... Empyrrean's Guardian. Провокационная миссия. У вас так много сил, что хочется собрать их вместе и идти захватывать Галактические Ворота без всякого развития. Тем не менее на уровне Hard это не проходит. Первая задача – сохранить в живых как можно больше юнитов, развиться и нанести мощный удар по противнику. Но это гораздо проще сказать, чем сделать. Ваши войска неповоротливы, застревают в скалах, и их постоянно поливает огнем противник. Поэтому начните со спасения мобильной артиллерии, которая расположена в правом нижнем углу карты. Управлять ими довольно сложно, они до обидного быстро гибнут от выстрелов простой лазерной турели, но все же вы сможете отбиться. Рядом расположена moho mine, которую можно и нужно позднее захватить. Тем временем основные войска, оставшиеся вверху, должны сами отражать атаки компьютера и постепенно продвигаться вниз, к вражеской базе. Вновь повторяется прежняя ситуация с захватом большого количества построек, но на этот раз ваше положение куда серьезнее. Противник очень опасен, а вы не в состоянии указать всем цели вручную, поскольку многие юниты стреляют за пределы тумана войны, то есть туда, куда вы сами заглянуть не можете. К тому же компьютер располагает аннигилятором. Поэтому ключом к решению этой миссии является быстрый захват вражеской базы (включая moho mine внизу), после чего создавайте побольше войск и переходите в наступление.

22. A Big Empyrrean Welcome. Судя по тому, с чем вы начинаете эту миссию, можно подумать, что предстоит развивать базу, но это не так. Хватит нескольких солнечных коллекторов позади восточного холма. Берите всех юнитов и начинайте неспеша ползти вниз по карте. Старайтесь двигаться зигзагами – в отличие от предыдущего раза, «Большая Берта» будет отстреливаться. Сохраняйтесь почаще, это поможет вам, когда Командира разнесет ее выстрелом. В менее критичных случаях его стоит подлечить. Встреченные юниты противника можно как уничтожить, так и захватить. «Большая Берта» расположена внизу карты, примерно в центре (чтобы дольше было идти), и неплохо охраняется. Тем не менее для Commander'а это не проблема.

23. The Fortress Falls. Миссия, приятная во всех отношениях. Много металла. Огромное количество деревьев снабдит вас энергией для моментального развития базы, а она может быть огромная – на весь нижний край карты. Начинаем с авиазавода, несколько самолетов-конструкторов, и вот уже готов ряд ракетных вышек, прикрываемых тяжелыми лазерными и плазменными орудиями. Помните, что это последние миссии, и наслаждайтесь. Выбирая между пушкой третьего уровня, которая позволит вам накрыть вражеские войска, не покидая базы, и самолетами все же остановитесь на последних – они способны пригодиться не только во время решительной атаки, но и при отражении нападений врага, поэтому, начав создавать авиацию с истребителей, вы тем самым укрепляете свои рубежи. Помните, что база ARM очень хорошо укреплена.

24. Surrounded and Pounded. Нам этот раз вам придется действовать быстро. По-видимому, не избежать и постройки завода по производству роботов – эти ребята создаются быстрее, чем самолеты, да и толку от них в обороне гораздо больше. Но как только позволят ресурсы, немедленно создавайте самолетный завод. Для отражения воздушных нападений широко используйте ракетные вышки. Будьте также готовы к атакам наземных дальнобойных юнитов – перехватывайте их на подходе, здесь вам пригодятся роботы. Когда ваши позиции станут крепкими, забудьте про наземные войска, создайте мощную авиацию, летите к армам и убейте их всех.

25. Empyrrean's Final Stand. Родная планета армов хороша обилием деревьев. Это позволяет рискнуть и обойтись без фабрики по производству роботов, а начать сразу с авиационного завода. Нескольких конструкторов, ракетных вышек и бомбардировщиков для уничтожения дальнобойных наземных юнитов. Однако такой путь требует четкой организации и, если вы не уверены, что успеете, лучше не рисковать и заняться роботами. В любом случае, вам понадобится продвинутый самолетный завод, а еще лучше – несколько. Создавайте тяжелые самолеты и патрулируйте с их помощью территорию – в связке с вышками они обеспечат вам надежную защиту. Потом переходите в наступление. Не забудьте уничтожить Командира армов. Как и в предыдущей кампании, лишите противника источников и запасов энергии с тем, чтобы он не смог использовать D-gun.

■

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

ARMORED FIST 2

Эти коды подходят для версии 1.03. В режиме Multiplayer они действовать не будут. Вводить все коды надо после начала миссии.
OVERVIEW – зажмите одновременно **Ctrl** и **F12**. Для отключения повторите всю процедуру. Этот код даст вам карту всей битвы.
RELOAD – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **R**. Этот код даст вам максимально возможный боезапас для оружия.
REPAIR – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **D**. Это код полностью удалит все повреждения вашего танка.
INDESTRUCTIBLE – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **I**. Этот код сделает ваш танк неуязвимым. Данный код надо применять отдельно для каждого танка.

ARMY MEN

Нажмите клавишу **Esc** и напечатайте:
Succumb – проиграть сценарий,
Triumph – выиграть сценарий,
Omnisicient – переключение обзора камеры с вида на вашего бойца на общий вид всех войск,
Pyromancer – включение взрыва правой кнопкой,
Aeroballistics – добавка полной воздушной поддержки,
Invulnerable – делает сержанта неуязвимым,
Paralysis – враги не могут сходить с места,
Telekinetic – телепортировать сержанта куда угодно (при помощи режима скроллирования карты выберите нужное вам место),
Plethora – полное восстановление боезапаса,
Occultation – включение режима скрытности (пока сержант не выстрелит, его не заметят),
Kahuna – добавляются взрывы, неуязвимость и переключение обзора камеры на все войска.

CAPTAIN CLAW

Во время прохождения любого этапа:
MPPREV – переход на предыдущий уровень,
MPNEXT – переход на следующий уровень,
MPTIMING – выдает информацию в верхнем левом углу,
MPUPDATE – выдает еще больше информации в верхнем левом углу,
MPGOBLE – информация о Goble,
MPSCORPIO – то же самое, что и выше,
MPDEFVID – установка графического разрешения, принятого по умолчанию,
MPDECVID – уменьшить графическое разрешение,
MPINCVID – увеличить графическое разрешение,
MPJAZZY – режим низкого графического разрешения,
MPINFINITY – не будете терять жизни (но враги по-прежнему могут убить вас),
MPSTOPWATCH – в нижнем левом углу показывается время,
MPPYRO – полный запас динамита,
MPWIMPY – врагов становится труднее убить саблей,
MPNIPPY – позволяет выше прыгать,
MPSUPERTHROW – супербросок,
MPNOINFO – показать или убрать On-screen info,
MPOBJECTS – показывать предметы в нижнем левом углу,
MPFPS – показать частоту кадров,
MPFLUBBER – режим суперпрыжка,
MPMERLIN – полный запас магии,
MPRAMBO – полный запас патронов,
MPKFA – режим Бога.

CARMAGEDDON 2 (demo)

Если вы хотите поездить в любой другой машине, кроме той, которую вам дают по умолчанию, просто отредактируйте одну строку в файле GENERAL.TXT (в директории «Data»), в которой стоит EAGLE3.TXT (это сразу после слов «Cars to use as defaults:»), на название нужной вам машины. Названия машин вы сможете найти в директории «data/cars». Однако при попытке поездить на грузовике (VOLVO.TXT) игра у нас постоянно зависала.

CASTLE OF THE WINDS

Чтобы получить высокую Constitution, сделайте так:
1. Примените заклинание «magic arrow»;
2. Продолжайте применять ее и после того, как у вас закончится запас маны;
3. Прекратите применять заклинание, когда увидите, что показатели Maximum и Current hit points поднялись;
4. Теперь проверьте Constitution вашего персонажа!

CHEX QUEST

ALLEN – противорадиационный костюм,
ANDREWBENSON – неуязвимость,
CHARLESJACOBI – хождение сквозь стены,
DAVIDBRUS – режим Бога,
DEANHYERS – сила,
DIGITALCAFE – полная карта,
JOELKOENIGS – получите «Bootspork» и «EAT CHEX!»,
KIMHYERS – показывает позицию героя на карте,
LEESNYDER #1 #2 – неуязвимость, где #1 значит 1, а #2 значит 1–5,
MARYBREGI – невидимость,
MIKEKOENIGS – полный боезапас,
SCOTTHOLMAN – полный боезапас и все ключи,
SHERRILL – дополнительная информация для карты.

COMANCHE GOLD

Нажмите **R** (радиопереговоры) и напечатайте:
6969 – Mercenary,
FIXME – отремонтировать все полученные повреждения,
HARMONY – дает GPS Hellfire,
IMACOW – остановить время,
IMARAT – стать невидимым,
LOADME – возобновить боезапас,
PIGSOINK – огромный запас оружия,
X666 – убить напарника.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Бесплатные солдаты
Постройте ракетную пусковую установку. Когда ракета будет готова, продайте установку и ТУТ ЖЕ запустите ракету. Если вы сделаете все достаточно быстро, то продажа установки отменится, но из здания выйдут несколько солдат.
Метание гранат на большое расстояние
Если играете за русских, постройте гранатометчика (grenadier) и прикажите ему атаковать (кидать гранаты) участки земли рядом с ним. В момент броска щелкните на любой точке карты, и граната прилетит туда, как бы далеко это место ни находилось от гранатометчика.
Секреты русских
Играя за русских в режиме multiplayer, постройте Tech. Center. Далее продайте его. При этом все спецвойска, которые вы получили благодаря этому (Tanya и Mammoth tank), будут по-прежнему вам доступны. А освободившая электроэнергия позволит вам построить дополнительные Tesla Coils.
Если у вас есть Iron Curtain и Missle Silo, пошлите на базу противника танк. Как только на него нападут, примените на нем Iron Curtain и запустите атомную бомбу.
Продажа машин
Для того чтобы продавать машины, постройте ремонтную площадку и заведите на нее машину. Установите на нее курсор SELL (значок доллара) и, когда курсор станет зеленым, нажмите левую кнопку мыши. Получается не сразу, надо научиться ловить момент. Учтите, что с V2 Rocket Launchers этот фокус не срабатывает.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Пароли уровней

2	– YJJXB	12	– UVHDC
3	– 4FQBF	13	– FBK48
4	– 5DNCQ	14	– WA8DW
5	– 6S5TL	15	– KEWD3
6	– AT1WN	16	– R7IP3
7	– 09VJ8	17	– FXIMV
8	– WQ9XB	18	– ZZMJV
9	– Q2AXT	19	– 8HCWIN
10	– TUGPD	20	– C7KWW
11	– 9WODW		

Смешной сбой

Если в тот момент, когда водолаз сворачивает надувную лодку, вы прикажете двум другим коммандос войти в нее, они окажутся в рюкзаке у водолаза, и он теперь сможет преспокойно плыть под водой с аквалангом и перевозить таким образом своих товарищей.

CURSE OF MONKEY ISLAND

Если в третьей главе во время морских сражений нажать **Shift + V**, а после нажать **X**, вы сразу попадете в четвертую главу.
Если же вы нажмете **Shift + W**, то увидите финальный ролик.

DARK REIGN

В игровом меню наберите SS ADN, затем вводите следующие коды:
darkpower – максимальная сила,
darkinv – неуязвимость,
dark20000 – 20 000 монет.

Секретный уровень

После 12-го уровня есть ещё один, полусекретный и очень трудный. После того как пройдёте 12-й уровень, войдите в меню выбора комнаты и нажмите на спираль. Окажетесь на уровне DEATH BLOW.

DARK RIFT

При помощи кода «kronos» вы можете запустить скрытого игрока Sonork.

DEADLOCK 2

Нажмите **Ctrl + F12** и введите эти коды:
PILE IT ON – добавить ресурсов;
Q40 – исследовать все научные проекты;
GREEBLIE – завершить исследования текущего проекта;
WALL2WALL – получить максимально возможное население;
LEO – показать на территории врага ресурсы/войска;
BIGBRO – увидеть любую территорию;
CHARISMA – стать другом всех игроков, управляемых компьютером;
S-MART – Skirineen появляются немедленно;
SQUISH – выиграть сценарий.
Все эти коды не работают в режиме «Кампания».

DEATHTRAP DUNGEON

Введите эти коды во время прохождения уровня:
elvis – неограниченное здоровье,
mmmmungo – сила,
billy – скорость,
caffeine – 100 % здоровья,
tools – все предметы для inventory,
taxi – теперь при помощи клавиш **+ (плюс)** и **– (минус)** вы сможете переходить на предыдущий/следующий уровень.

DESCENT: FREE SPACE

Для включения режима кодов напечатайте WWW.VOLITION-INC.COM, затем зажмите клавишу **~ (тильда)** и напечатайте:
C – послать сообщение врагам,
Shift + C – включить/выключить возможность для других кораблей применять ловушки (countermeasures) для ракет,
K – уничтожить выбранную цель,
Shift + K – уничтожить выбранную подсистему большого корабля,
Alt + K – 10-процентное повреждение вашего корабля,
I – неуязвимость,
Shift + I – включить/выключить неуязвимость для выбранной цели,
O – включить физическую модель из Descent,
Shift + W – бесконечное оружие для ВСЕХ кораблей, включая и ваш,
W – бесконечное оружие только для вашего корабля,
G – все primary goals считаются выполненными,
Shift + G – все secondary считаются выполненными,
Alt + G – все bonus goals считаются выполненными,
9 – перебрать вперед все secondary weapons,
Shift + 9 – перебрать назад все secondary weapons,
0 – перебрать вперед все primary weapons,
Shift + 0 – перебрать назад все primary weapons,
R – приказать перезарядить ракеты для выбранной цели.
Замечание: после включения кодов вы не сможете перейти на новую миссию.

DOMINION

Нажмите **Enter**, введите один из перечисленных кодов и вновь нажмите **Enter**.
lushee – увеличение рекламы,
infrared – открытые карты,
combustion – убить вражеские юниты,
zipper – быстрое строительство (воздействует также и на компьютерного противника).

FROGGER

Для включения кодов поставьте игру на паузу в режиме «single player», напечатайте код. Внизу экрана вспыхнет надпись, показывающая, какой код вы включили. Чтобы выйти с уровня после введения кода, нажмите **Esc**.
NO MORE ROAD SPLATS – бесконечная жизнь,
SHOW ME MORE ZONES PLEASE – открыть все зоны,
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME – открыть все уровни.

GET MEDIEVAL

mpkfa – режим Бога,
mppos – показывает позицию,
mpfps – показывает частоту строк.

HOUSE OF THE DEAD

Слабые места у боссов

Boss 1: стреляйте в красный участок слева на груди у этого монстра. Когда его броня разломится, стреляйте в его тело, и он станет настоящим трупом. Но будьте осторожны: когда он сойдет с ума, тогда он постоянно будет размахивать посохом Blood-Blade.
Boss 2: стреляйте Gargoyle в живот, пока она не упадет на землю. Но берегитесь ее слуг – летучих мышей.
Boss 3: стреляйте Giant Spider в лицо. Берегитесь паутины, которую он будет бросать в вас.
Final Boss: с этим придется повозиться. Стреляйте ему по ногам, бедрам или в туловище. Берегитесь его огненных шаров – они очень сильные.

INCOMING

Зажмите **Shift** и напечатайте:
WIREWEWAITING – отключение текстур,
WHATSTHEPOINT – точечная графика,
SOLIDASAROCK – неуязвимость,
FLATBROKE – отключение теней,
GOURAUD – включение затемнения по Гуро,
OLDMACDONALD – защита ферм,
FLYMETOTHEMOON – гонки на Луне,
HAVEALL – получаете все,
SUPERDAISY – один выстрел убивает их всех,
SUPERSHOOT – тоже самое, что и SUPERDAISY,
INVUNERABILITY – неуязвимость,
INFINITELIVES – бесконечные жизни,
INFINITEWEAPONS – бесконечное оружие,
MASTEROFTHEUNIVERSE – изменяет текстуры.
Клавиши, включающие/выключающие коды:
F2 – легкий выстрел,
F3 – неуязвимость,
F4 – бесконечные жизни,
F5 – бесконечное оружие,
F6 – «умная» бомба (Smart bomb),
F7 – выход из игры,
F8 – сохранение данной ситуации,
F9 – презагрузка сохраненной ситуации,
F10 – включение/выключение синхронизации кадров,
F11 – начать заново.

LORDS OF MAGIC

Нажмите **Ctrl + **, потом напечатайте:
Jackpot – получите 200 золотых, кристаллы и эль;

Marathon – 1 000 очков движения выбранной группе;
Puff – дракон;
Hocuspocus – все доступные заклинания и 1 000 очков маны выбранной группе.

NEED FOR SPEED 3

Эти коды вводятся в любом меню:
rushhour – во время гонки на дороге много других машин,
empire – гонка на трассе Empire City,
elninor – гонка с машиной El Nino,
merc – гонка с Mercedes CLK GTR,
gofast – в режиме Single Race ваша машина ездит ОЧЕНЬ быстро,
allcars – можно выбирать все машины, включая и Pursuit Vehicles.

Чтобы ездить на разных машинах, напечатайте любой из нижеследующих кодов и щелкните на RACE.
go01 – Miata,
go02 – Toyota Landcruiser,
go03 – Cargo Truck,
go04 – BMW 5 Series,
go05 – 71 Plymouth Cuda,
go06 – Ford Pickup with Camper Shell,
go07 – Jeep Cherokee,
go08 – Ford Fullsize Van,
go09 – 64/65 Mustang,
go10 – ~66 Chevy Pickup,
go11 – Range Rover,
go12 – School bus,
go13 – Taxi – Caprice Classic,
go14 – Chevy Cargo Van,
go15 – Volvo Station Wagon,
go16 – Sedan,
go17 – Crown Victoria Cop Car,
go18 – Mitsubishi Eclipse Cop Car,
go19 – Grand Am Cop Car,
go20 – Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle,
go21 – Cargo Truck (то же, что и код 03).

PRIVATEER 2

Во время космического полета нажмите **Alt + N** – перейдете на навигационный экран. Далее нажмите **F** и вводите коды:
NO TALENT – неуязвимость,
REP ME UP – ремонт оружия и щитов,
PETY PETY – восполнение топлива для ускорителя (afterburner),
CHILL OUT – охлаждение оружия,
NAPALM – неограниченные ядерные бомбы.
Для подтверждения кода нажмите **Enter**. Коды будут продолжать действовать, пока вы не приземлитесь на планету.

RAGE OF MAGES

#Chicken – включает режим кодов,
#modify self +god – режим Бога,
#modify army +god – то же самое,
#create gold – получите золото,
#killall – убить всех врагов,
#pickup all – подобрать все мешки (не считая мешков у солдат врага),
#show map – показывает всю карту,
#hide map – прячет карту,
#event x – показывает разговоры между юнитами на этом этапе, где x – любой номер,
#victory – оканчивает текущий ход победой.

SHADOWMASTER

В главном меню нажмите **F2 + F3**. Вы должны увидеть сообщение «Cheats On». Затем нажмите **+ (плюс)** и **Backspace** для набора кодов.
SCOUSER – разрешает клавиши Playtester,
TURBO – режим Turbo,
EVERY LEVEL SAVE – можно записаться после каждого уровня,
ALLOW SINGLE – одиночный игрок в MultuLevel,
PAPARAZZI – нажмите **Insert** для записи экрана в файл (в C:\TEMP\PIX),
THE WHOLE OF CREATION – все секреты включены.
Клавиши Playtester:
Shift + F9 – пропустить уровень,
F11 – патроны,
F12 – здоровье.

SPACE JAM

Для запуска кодов в игре Space Jam нужно ввести их после «SJ» в командной строке, когда запускаете программу (с пробелами между словами). Например: «sj little_toons». Если вводите более одного кода, также разделяйте их пробелами. Например: «sj little_toons little_monstars superjumps».

little_monstars – уменьшает монстров,
little_toons – сокращает отряд,
big_monstars – увеличивает монстров,
big_toons – увеличивает отряд,
alwaysmakeshot – постоянная стрельба,
fastgame – увеличить скорость игры,
turbofly – нажимать Турбо при каждом прыжке,
fadeaways – прыжок в любом направлении,
noinbounds – никогда нет прибывающих шаров,
superpush – суперсильный удар,
superjump – суперсильный прыжок,
noai – использовать секреты в игре наугад.

TONIC TROUBLE

Напечатайте во время игры:
SUPERED – большой и сильный герой,
MODEFLY – полет,
FULLLIFE – полная жизнь,
ALLPOWERS – все полезные предметы.

ULTIMATE SOCCER MANAGER '98

Повысьте одному из ваших тренеров жалование до J999.999.999 в неделю и затем предложите ему новый контракт. Тогда тренер начнет оплачивать J 13M в ваш счет каждую неделю!

WAR GAMES

В режиме «single player» нажмите **T** и напечатайте коды или нажмите **F1 – F4**.
beer – уменьшает скорость врагов,
bigsofty – ухудшает броню врагов,
chaching – добавляет 10 000 монет (код можно повторять)
coffee – улучшает скорость игрока,
donkeys – все, стреляющее ракетами, теперь вместо них будет стрелять джипами,
eyeofgod – дает увеличение видимости для машин низкого уровня,
gimmiegimmie – позволяет строить все даже без командного центра,
hermes – ускоряет строительство юнитов,
morningafter – убирает «туман войны»,
mrmuscle – улучшает броню игрока,
saladtossed – выбор уровня (вам придется перейти на экран загрузки после этого и нажать **CTRL** h/w),
shaft – улучшает огневую мощь игрока,
shank – ухудшает огневую мощь врагов,
twobyfour – строит юнит (пример: twobyfour dragoon),
unclejohn – режим Бога.

WARHAMMER: DARK OMEN

В главном меню введите FUDGEISLUSH.
Далее нажимайте в промежутках между боями:
Ctrl + C + G – добавит 1 000 золотых в казну войска,
Ctrl + C + T – уберет 1 000 золотых из казны войска,
Ctrl + C + E – увеличит опыт выбранного отряда,
Ctrl + C + U – сделает выбранный отряд не поддающимся страху или панике (unbreakable).
В главном меню введите BRINGEMON.
Теперь во время сражений нажмите:
F12 – пропустить эту битву,
Зажать **Ctrl** – задействовать выбор отрядов врага,
K – 100-процентная точность попаданий для всех стреляющих отрядов,
W – увеличить количество магических очков.

X-COM: INTERCEPTOR

Нажмите **Ctrl + E** и после двойного звукового сигнала вводите эти коды:
battlecheat – включение дозаправки в воздухе,
canttouchthis – невидимость,
fillerup – неограниченная высота полета,
knowitall – все исследования,
quickbase – завершение строительства баз,
payday – деньги.

■

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

BATMAN & ROBIN

Как найти усилители и подсказки
Когда вы в пути и ищете усилители или подсказки, есть два способа достичь желаемой цели. Сходите в магазинчик «Bookworms» (расположен в разных местах города). Это один-единственный магазинчик, в который вы можете вломиться, но свет там еще будет гореть. Насобирайте там всяких полезных вещичек.
Кроме этого, если вам встретится злодей, напавший на добропорядочного гражданина, побейте его (злодея) – и получите подсказку. Далее, если вам встретится коричневая дверь (у любого здания), вломитесь вовнутрь – и найдете немного энергии. А если сигнализация у двери работает, то вы найдете подсказку. Ну и последнее: когда увидите четыре маленькие ограды вокруг ящика, надо просто проехать по нему, и получите сразу две подсказки.
Суперздоровье Когда едите по городу, внимательно смотрите по сторонам. Если увидите желтый мотоцикл, пристройтесь ему в хвост. Через некоторое время вы получите суперздоровье.

CARDINAL SYN

Скрытые персонажи
Введите эти коды на заглавном экране, когда появится надпись «press start».

Bimorphia	→, →, →, ↓, ■
Juni	↑, ←, ←, ↑, ■
Khan	↑, ↑, ↓, ↓, ▲
Moloch	↑, →, ↓, ←, ■
Mongwan	↓, ↓, ↓, ↑, ▲
Redempter	↑, ↓, ←, →, ●
Stygian	←, →, ←, →, ▲
Vodu	←, ←, ←, ↑, ●

Играть за Syn Чтобы играть за Syn, выиграйте игру за все обычные персонажи.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION

Чтобы ввести код, установите курсор над соответствующими символами сбоку и нажмите «cancel» (по умолчнанию это ●)

Легкие деньги	✖, ✖, ■, ●, ●, ●
Неуязвимость	■, ✖, ●, ✖, ▲, ▲
Ядерный удар	●, ✖, ●, ●, ✖, ■
Авианалет	✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■
Открыть карту	▲, ▲, ✖, ●, ▲, ■

CRIME KILLER

Пароли уровней

2	●, ■, ✖, ▲, ■, ▲, ■
3	●, ●, ■, ✖, ▲, ●, ●, ●, ●, ●
4	●, ●, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ✖
5	▲, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ■, ▲
6	■, ▲, ■, ▲, ●, ■, ✖, ✖, ✖, ▲
7	●, ●, ●, ●, ■, ✖, ▲, ●, ●, ●
8	■, ▲, ■, ✖, ▲, ■, ✖, ▲, ■, ✖
9	✖, ✖, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ■, ▲, ●
10	●, ▲, ●, ●, ■, ✖, ▲, ●, ●, ●
11	■, ▲, ■, ▲, ●, ●, ■, ▲, ■, ▲
12	■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■
13	✖, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ●, ■, ✖, ✖
14	✖, ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ■, ✖, ✖, ✖
15	✖, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ●, ■, ▲, ■

GHOST IN THE SHELL

Выбор уровня
В главном меню нажмите **R2**, **R1**, ■, ■, ↑, ↓, ■, ■, **R2**, **R2**. Вы услышите звуковой сигнал. Выберите Mission Start и переберите (кнопки → и ←) через 12 уровней.
Секретная картинка Motoke Kusagi.
Если вы победите в игре, не прибегая к продолжениям, то после того как пройдет экран с именами создателей игры, вы увидите большую картинку с изображением Motoke Kusagi.

JERSEY DEVIL

Лишняя жизнь На уровне с парком идите по дороге с самого начала. Подойдите ко второму фонтану. Идите налево и дальше по дороге, пока не увидите справа статую, похожую на женщину, держащую в руках лист бумаги. Хлестните ее хвостом три раза. При каждом ударе она будет немного наклоняться. После третьего она упадет, и из нее выскочит жизнь.
Секретный уровень На уровне музея выйдите на улицу к большой статуе. Обойдите ее, и появится надпись «02Р». Как только ваш уровень силы достигнет 02, столкните статую, и провалитесь на секретный уровень.
Неограниченные дополнительные жизни
В начале игры возьмите дополнительную жизнь на верхушке фонтана. Затем поставьте игру на паузу и проверьте статус персонажа. Снимите игру с паузы и увидите, что на верхушке фонтана появилась новая жизнь. Можете повторять этот фокус, пока не надоест.

MEGA MAN LEGENDS

Увеличение количества денег
На некоторых участках игры вам встретятся враги, после смерти которых остаются ценные вещи. Убив врагов и собрав вещи, покиньте данный район и вернитесь обратно. Вы снова сможете убить старых врагов и поживиться их вещами.
Есть и ещё один способ. Попинайте ногой банку содовой, которая лежит за кассой в Bakery Shop, – получите 1 000. В дальнейшем по ходу развития игры вы будете получать за это больше денег.

N2O: NITRUS OXIDE

Введите эти коды в меню опций, в разделе Enter Code.
Доступ к любому уровню ■, ▲, ●, ▲, ✖, ▲, ■, ✖
Доступ к призовому уровню ■, ■, ■, ▲, ●, ▲, ■, ■
Призовой корабль ✖, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ▲
Отключить коды ■, ■, ✖, ●, ●, ●, ●, ▲
Огненная стена ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖, ▲, ▲
Неограниченные жизни ●, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ●
Отключить перезапуск после смерти ■, ▲, ✖, ▲, ●, ■, ▲, ✖
Водные эффекты ●, ✖, ■, ▲, ▲, ●, ▲, ●
Оружие ■, ✖, ●, ■, ✖, ■, ●, ■

POCKET FIGHTER

Призовые персонажи
На экране выбора персонажей выберите Ryu и нажмите ←. Вы увидите Akuma. Теперь выберите Ken и нажмите → – увидите Dan.
Перезапуск поединка
В конце поединка удерживайте **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, Select и Start. Поединок начнется снова без перезагрузки.

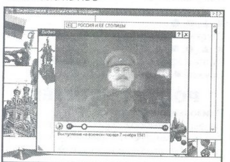
SAN FRANCISCO RUSH

Различные машины
▲, ■, ■, ✖, **R1** – доступность всех машин (код вводится на экране опций).
Выберите любую машину и, пока не начнется гонка, удерживайте:
L1 – грузовик,
R1 – багги,
R1 + R2 – секретная машина.
Выберите любую машину и на экране выбора трансмиссии нажмите ↓ – вы сможете выбирать между low rider, bus, rocket engine car, taxi и police car.
Замечание: число машин, которые вы можете выбрать, зависит от того, сколько вы нашли ключей. Чтобы ездить на полицейской машине, вы должны пройти режим circuit.
Дополнительно на экране выбора машин нажмимте ● – сможете выбрать ещё четыре машины: Viper, hippy van, VW Beetle и McClaren.
НЛО
На экране выбора машин удерживайте **R1 + R2 + L1 + L2** и выберите машину. Не отпуская клавиш, на кране выбора трансмиссии нажмите ✖. Далее удерживайте ▲ нажатой до начала гонки.
Сменить раскраску машины
На экране выбора машин нажмите ■.
Трассы в обратном направлении
Пройдите режим circuit, и получите возможность проходить трассу в обратном направлении.
Трюковый режим
Завершите режим tournament – получите возможность проходить трассу Golden Gate в трюковом режиме. ■

Руслан Маргиев, клуб «Game Galaxy»

БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98

Системные требования: Windows 95, Pentium 90 МГц, 8 Мб RAM, 640x480, 65536 цветов, 4-х CD-ROM, 13 Мб свободного места на HDD



Вот уже третий год компания «Кирилл и Мефодий» радует нас плановыми выпусками своего основного мультимедийного продукта, «Большой энциклопедии Кирилла и Мефодия» (БЭКМ). Каждая новая версия этой универсальной программы содержит радикальные обновления и дополнения, которые, в свою очередь, требуют дополнительного пространства для размещения информации. Так, первый выпуск энциклопедии, появившийся в 1996 году, вышел на одном компакт-диске, второй – уже на двух, рассматриваемая версия размещается на четырех дисках, три из которых содержат медиа-приложения «Видеоархив российской истории», «Природные явления. Физические процессы» и «Жизнь диких животных».

В БЭКМ вы найдете самую разнообразную информацию о новейших научных открытиях и технических изобретениях, о государственных и политических деятелях России и всего мира, о выдающихся представителях отечественной и зарубежной культуры, о древнейших цивилизациях, религиях, мыслителях древности, о создателях самой совершенной космической и компьютерной техники, а также о течениях в современной моде, рок-музыке и многом другом. Текст органично дополняют видеоприложения и богатейший иллюстративный материал.

БЭКМ на сегодняшний день является единственной российской универсальной энциклопедией и содержит около 80 000 статей. (Для сравнения: Britannica 98 содержит 72 000, а у Microsoft Encarta 97 аналогичный показатель составляет всего 28 000 статей.) Из этих 80 000 более 1 000 являются авторскими расширенными, содержащими исчерпывающую информацию по теме и список использованной при их написании литературы. Пожалуй, это одно из самых приятных свойств БЭКМ, и нам, рядовым читателям, остается только надеяться, что с внедрением DVD-формата количество таких статей увеличится во много раз. Почти треть энциклопедии составляют биографические статьи (более 25 000), содержащие основные сведения из жизни великих писателей, ученых, художников, музыкантов.

На алюминиевых дорожках этих четырех компакт-дисков вы также найдете:

356 звуковых фрагментов (более трех часов общего звучания), среди которых – фрагменты сочинений великих композиторов, выступления деятелей культуры, государственные гимны многих стран, а также голоса птиц и зверей и примеры звучания музыкальных инструментов;

217 видеосюжетов, повествующих о важнейших моментах российской истории, рассказывающих о жизни животного мира планеты и демонстрирующих различные природные явления и процессы. Общая продолжительность видео – 2,5 часа;

Географический атлас, содержащий интерактивные карты всех стран мира;

Две хронологические интерактивные таблицы: а) хроника человечества, иллюстрирующая развитие истории нашей цивилизации от древнейших времен (450 000 лет до нашей эры) до наших дней, б) хроника Второй мировой войны, начиная с вторжения гитлеровских войск в Польшу (1939) и заканчивая капитуляцией Японии (1945);

Справочные таблицы и схемы – руководители различных государств, важнейшие моря и проливы, астрономические постоянные, денежные единицы стран мира, города-миллионеры, крупнейшие водоемы, лауреаты Нобелевской премии, схемы метрополитенов 16 городов, характеристики планет солнечной системы, международная система единиц и многое другое;

Самый популярный современный толковый словарь русского языка С. И. Ожегова и Н. Ю. Шведовой издания 1997 года (80 000 слов и словосочетаний);

Раздел для любознательных – 60 циклов статей, объединенных общим тематическим замыслом. Например, можно сразу ознакомиться со всеми материалами о выдающихся русских композиторах, содержащимися в энциклопедии;

Викторину – средство проверки наличия энциклопедических знаний в вашей голове;

Полные тексты законов и других нормативных актов Российской Федерации (всего более 100 документов) с поправками, датированными концом прошлого года.

Один из самых полезных и удобных разделов БЭКМ, «Интерактивы», содержит:

Список 500 крупнейших компаний мира с указанием оборота, чистого дохода, количества служащих и некоторых других сведений о компании. Предусмотрена возможность фильтрации по принадлежности стране и сектору рынка;

Список крупнейших вузов мира. Фильтрация по странам и языкам преподавания;

Справочник по международным и междугородным кодам городов. Для междугородных кодов указывается также телефон справочной службы города. Внизу окна выведена подсказка по последовательности набора кодов и номера, начиная с поднятия телефонной трубки (пустячок, а приятно);

Полностью интерактивную периодическую систему химических элементов Д. И. Менделеева. Щелкнув мышью на любом из элементов, можно узнать его атомный номер, атомную массу, количество электронов на каждой из орбит и конфигурацию электронных оболочек;

Удобную подпрограмму подсчета разницы во времени суток между крупными городами России и мира, которая к тому же учитывает переходы на летнее и зимнее время;

Подарок для любителей поломать голову над вписыванием пересекающихся слов в заранее нарисованные клетки – «Помощник любителя кроссвордов». Здесь можно задать количество букв в искомом слове, указать уже известные буквы, а также ввести дополнительную информацию по теме. Поиск может осуществляться по всему тексту, только по алфавитному указателю или по толковому словарю;

Таблицу перевода единиц измерения физических величин;

Наглядную, великолепно анимированную шкалу, моделирующую масштабы вселенной, от квазаров до кварков;

Модель нашей планеты, которую (модель, конечно) можно покрутить мышкой и рассмотреть со всех сторон.

Сильные изменения в новой версии БЭКМ претерпела поисковая система, способная теперь находить интересующие объекты во много раз быстрее, используя многоуровневый тематический указатель и избирательный режим с указанием эпохи (времени) и региона (страны) поиска. Введена также процедура лингвистического анализа, позволяющая пользователю делать запросы на естественном языке. Интерфейс стал еще более простым и интуитивно понятным.

Общий вывод: чрезвычайно качественный, полезный и удобный во всех отношениях мультимедийный продукт из представленных сегодня на рынке.

■

Руслан Маргиев, клуб «Game Galaxy»

МОСКВА 98

Системные требования: Windows 95/98, Pentium 90 МГц, 8 Мб RAM, 640x480, 256 цветов, 8-х CD-ROM, 30 Мб свободного места на HDD

Наверняка у каждого из нас хоть раз да возникал вопрос, где находится та или иная улица в Москве или как проехать в какую-нибудь фирму по продаже, например, комплектующих к PC, а могло случиться и так, что ваша девушка оставила свой адрес, но не объяснила, как проехать в ту глушь, где она живет. Помочь нам решить эти и некоторые другие проблемы попыталась санкт-петербургская фирма «ИНГИТ», выпустив первую версию Атласа-справочника «Москва 98». Конечно, первый блин всегда комом и разработчики честно говорят об этом в резюме к диску. В частности, в Москве зарегистрировано гораздо больше фирм, учреждений и предприятий, чем вошло в справочник. В общем, строго судить авторов мы не будем, но на некоторые недостатки все же укажем хотя бы для того, чтобы было над чем работать в следующей версии этого продукта.

Справочник работает под Windows 95/98 и инсталлируется, что называется, без сучка и задоринки. Вы просто вставляете диск и ждете, пока программа установки без всяких вопросов создаст рабочую группу «Москва 98 CD-ATLAS». С одной стороны, это несколько невежливо: входить в дверь не постучавшись, но с другой – если вы купили диск, то, наверное, все-таки собирались установить программное обеспечение, на нем записанное, тем более что «Москва 98» никаких глобальных изменений в систему не вносит. Для комфортной работы со справочником рекомендую иметь как можно более быстрый CD-ROM. Дело в том, что какого-либо упоминания о требуемой скорости этого устройства ни на коробке, ни в документации мне обнаружить не удалось, а при использовании четырехскоростного CD-ROM'а программа загружалась чрезвычайно долго, «заклинивая» при этом любые другие действия пользователя (и это на Pentium II). В конце концов, после успешной загрузки вы увидите основное окно, поделенное на две части: слева список, справа карта. Все параметры окна легко масштабируются и обладают современным интерфейсом типа активных кнопок, всплывающих подсказок, закладок и т. п.

Из заявленных возможностей можно отметить следующие:

Работа с картой Москвы масштаба 1:10 000, которая содержит около 118 000 домов и 3 690 улиц. Масштаб карты можно изменять в широких пределах (от плана города до домов с номерами), используя для этого целых три способа: мышь (выделяется район прямо на карте для увеличения/уменьшения), инструменты на панели сверху и клавиатуру (клавиши Page Up, Page Down). Надо сказать, что при полном увеличении номера домов плохо различимы, но здесь выручает режим всплывающих подсказок – если навести курсор мыши на интересующее строение, то вы получите о нем уже читабельную информацию. Может также оказаться полезным окно навигатора, которое представляет собой уменьшенный план города, на котором отображается местоположение участка, представленного на большой карте;

Использование справочника улиц и адресов, отображаемых в алфавитном порядке. В обоих списках доступен контекстный поиск названий. После двойного щелчка левой кнопкой мыши на названии найденной улицы она выделяется на карте белым цветом. В списке адресов имеется графа «город», там указывается название пригорода, в котором расположена данная улица. Введение этой графы было вызвано совпадением названий некоторых улиц в Москве и пригороде и обеспечивает однозначное толкование местонахождения искомого объекта;

Использование справочника предприятий и организаций, содержащего около 20 000 записей. Справочник разбит на 455 разделов, сведенных в 31 рубрику. Просмотр возможен как в виде списка, так и в виде таблицы. Найденный объект можно тут же отобразить на карте, щелкнув на активной иконке слева от адреса и телефона. Как авторы и указывали, справочник содержит далеко не все предприятия и организации Москвы. Наверное поэтому, я, например, не нашел такую крупную компанию, как «Пирит», работающую на компьютерном рынке уже более семи лет, и «Nova», которая выпускает подкрылки (одни из лучших в стране) для автомобилей. Также, по моим сведениям, в Москве работает около 30 магазинов «Вист», а в справочнике их всего два;

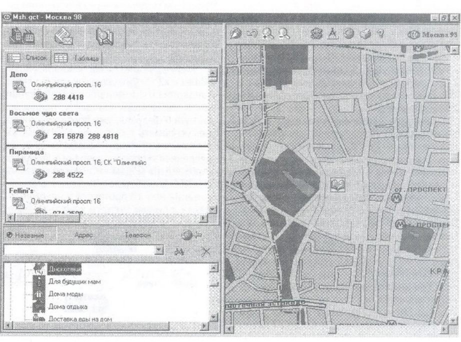
Функция измерения расстояний. Сделана довольно удобно. Нажимаете кнопку – появляется окошко с нулями, потом щелкаете два раза мышкой на поворотах – расстояние суммируется;

Прокладка маршрута при езде по городу на автомобиле. Помимо начала и конца маршрута программа позволяет задавать пункты, через которые он должен проходить, а также пункты, через которые он проходить однозначно не должен (всего до 50 пунктов). В информационном окне показывается расстояние, которое предстоит пройти вашему транспортному средству, и время в пути (непонятно, из каких расчетов складывающееся, ибо упоминаний о скорости движения на маршруте нигде обнаружить не удалось);

И последнее полезное свойство – это возможность вывода фрагментов карты со всеми нанесенными на ней знаками как в файл (в формате BMP), так и на печать, в том числе в цвете.

Общий вывод: если вы коммивояжер и целыми днями катаетесь по Москве, то этот продукт для вас. Во всех других случаях рекомендуется подождать обновленной версии.

■



МОДЕМ

ЧТО ТАКОЕ МОДЕМ?

Модем (МОдулятор-ДЕМодулятор) необходим для передачи информации на большие расстояния, недоступные локальным сетям, с использованием выделенных или коммутируемых телефонных линий. Еще 3–4 года тому назад только специалисты компьютерного бизнеса или близкие к нему люди устанавливали у себя дома или на работе модемы, так как электронная почта была в зачаточном состоянии, а BBS опять же были понятны только любителям и специалистам. Но сейчас, с появлением сети Internet, модемы стали устанавливаться всеми и везде, поэтому мы и приводим справочные данные, необходимые для понимания терминологии, связанной с модемами.

КАК ПОДКЛЮЧИТЬ МОДЕМ

К телефонной линии модем подключается через разъем, помеченный «LINE» или «WALL», телефонный аппарат включается в гнездо «PHONE», что в хороших модемах защищает от обрыва связи при случайном снятии трубки.

РАЗНОВИДНОСТИ МОДЕМОВ ПО КОНСТРУКТИВНОМУ ИСПОЛНЕНИЮ

Внутренние модемы устанавливаются в слот системной шины, обычно эмулируют стандартный COMпорт с микросхемой 8250/16450/16550A/16650. Адрес порта и номер IRQ задаются либо на плате модема, либо менеджером Plug&Play операционной системы. Их преимущества: низкая цена, не требуют места на столе. Недостаток: для установки требуется вскрытие системного блока и наличие инструмента (отвертки). Обычно рассчитаны на слот шины ISA. В связи с планами Microsoft и Intel по исключению шины ISA из будущих компьютеров анонсируются модемы для шины PCI.

Внешние модемы, имеющие собственный корпус и блок питания, подключаются кабелем к 9- или 25-штырьковому разъему COM-порта. Разрабатываются модемы и с подключением к уже два года числящейся в «перспективных» последовательной шине USB. Преимущества внешних модемов: для установки не требуется вскрытие системного блока, можно регулировать громкость динамика вручную, по индикаторам на модеме можно оценить качество соединения, для отключения или сброса зависшего модема достаточно выключить питание. Недостатки: более высокая цена, отдельное питание, дополнительное устройство на столе. Из-за несколько большего удобства, наглядности в обращении и теоретически большей защищенности от помех обычно рекомендуют внешние модемы.

РАЗНОВИДНОСТИ МОДЕМОВ ПО СПОСОБАМ ОБМЕНА ДАННЫМИ

Асинхронные модемы. Подключаемые к COM-портам, позволяют использовать обычные телефонные линии, что обуславливает их широкое распространение. Конструктивно модемы для PC выпускаются в двух исполнениях: Internal (внутренние) и External (внешние).

Синхронные модемы требуют две выделенные пары проводов для синхронизации и данных. Протоколы синхронного обмена обеспечивают высокую скорость обмена данными, но требуют установки в слот системной шины специального контроллера (достаточно дорогого).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ МОДЕМОВ

Fax-modem – факс-модем – позволяет передавать и принимать факсимильные изображения с компьютера и на другой факс-модем или обычную факс-машину. Практически все современные модемы, кроме профессиональных, являются факс-модемами.

Voice Modem – голосовой модем – имеет функцию преобразования сигнала с микрофона в блок данных, сжатых по методу ADPCM (Adaptive Differential Pulse Code Modulation). Сообщение может передаваться в режиме реального времени и воспроизводиться на другом конце также голосовым модемом через внутренний динамик. Возможно использование такого модема в режиме автоответчика и для голосовой почты. Наиболее популярные модемы в нашей стране с голосовыми функциями – USRobotics Sportser 33600 Vi.

КАК ОЦЕНИВАЮТСЯ СКОРОСТНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МОДЕМОВ

Количественно скорость модема может быть указана как:

cps (characters per second) – скорость передачи, символов/с (байт/с) – на деле самый понятный параметр, интересующий всех и определяющий эффективную скорость работы;

bps (bits per second, бит/с) – количество передаваемых бит информации в секунду;

baud (бод) – количество изменений сигнала в линии за 1 секунду – этот параметр ограничен полосой пропускания линии. Для повышения эффективной скорости работы при ограниченной полосе линии применяются различные методы кодирования и модуляции, при которой bps превышает baud.

В настоящее время большинство серийно выпускаемых модемов имеют максимальную скорость обмена данными 33 600 бит/с и приема/передачи факсов 14 400 бит/с. Модемы с меньшей скоростью уже сняты с производства всеми крупными производителями модемов и доживают последние месяцы в розничной торговле.

ПРОТОКОЛЫ КОРРЕКЦИИ ОШИБОК И СЖАТИЯ ДАННЫХ

MNP – Microcom Networking Protocol – де-факто стандартный протокол коррекции ошибок и сжатия данных, введенный

Менее двух лет назад появились новые протоколы для работы на скорости 56 кбит/с – k56flex и x2 – и уже уступили место новому, ставшему 16 сентября 1998 года официальным стандартом ITU (International Telecommunications Union), протоколу V.90. Модемы, соответствующие этому стандарту, предварительная договоренность по которому была достигнута 6 февраля, уже появились в продаже. Для модемов, имеющих перепрограммируемую память – флэш-память, возможно обновление микрокода – управляющей программы, что превратит модем на 28 800 или 33 600 бит/с в модем на 56K. К сожалению, заявленная скорость передачи в 56 000 бит/с достижима только на прием и при наличии у провайдера модемного сервера соответствующего стандарта и цифрового канала до вашей АТС. В иных условиях это нормальный модем на 33 600. Кроме того, особенности реализации нового протокола в некоторых модемах приводили к ухудшению устойчивости связи на линиях низкого качества. Заметим, что до 17 сентября сего года максимальная скорость 56K-устройств не могла превосходить 53 000 бит/с в соответствии с ограничением, наложенным американской FCC (Federal Communications Commission) еще в 1976 году на выходную мощность модемов, чтобы избежать помех телефонным переговорам. Ныне, в связи с улучшением качества линий (в США), этот запрет снят.

Ред.

фирмой Microcom. Различают 10 классов MNP, определяющие различный уровень коррекции ошибок и разные степени сжатия данных. Классы 2–4 – обеспечение безошибочной передачи. Классы 5 и 7 – сжатие данных, класс 6 – расширенный сервис, класс 9 – оптимизация протокольных процедур, класс 10 – адаптация к каналам связи, класс 8 – пропущен. Старшие классы обычно включают в себя и возможности младших.

MNP-1. Асинхронный байт-ориентированный полудуплекс с минимальными требованиями к скорости процессора. Только исправление. Эффективность передачи данных – 70 % от обычного варианта, в модемы уже не включается.

MNP-2. Асинхронный байт-ориентированный дуплексный режим. Только исправление ошибок. Эффективность – около 80 %.

MNP-3. Бит-ориентированный дуплексный режим с синхронной связью между модемами, асинхронный для пользователя. Эффективность – 108 % (254 cps при 2 400 bps).

MNP-4. Адаптивная сборка пакетов (длина пакета зависит от качества линии) и сокращение избыточности (повторяющаяся служебная информация удаляется из потока данных). Эффективность – от 120 % до 150 %).

MNP-5. Сжатие данных в реальном времени. Эффективность – 150 %. На сжатых (ZIP, ARJ...) файлах СНИЖАЕТ скорость, хотя и незначительно.

MNP-6. Выполняет универсальное согласование связи – настройку скорости модема в диапазоне 300–9 600 бод в зависимости от возможностей модема на другом конце линии. Симулирует дуплекс (<статистический дуплекс>).

MNP-7. Выполняет более эффективное сжатие данных, чем MNP-5. Эффективность – до 300 %.

MNP-9. Сокращает время на протокольные процедуры подтверждения приема сообщения и повторной передачи после ошибки.

MNP-10. Борьба с плохими линиями: множественные агрессивные попытки установления связи. Адаптация размера пакета к уровням помех, согласование и динамическое изменение скорости.

MNPX. Возможность переключения протокола безошибочной передачи с MNP на LAPM и обратно.

Комитет CCITT рекомендует следующие стандарты коррекции ошибок и сжатия данных:

V.42 – коррекция ошибок. На 20 % эффективнее MNP-4. Использует стандарт LAPM (Link Access Procedure for Modems) – протокол безошибочной передачи данных по телефонным линиям.

V.42bis – сжатие данных. Включает в себя V.42-коррекцию ошибок. На 35 % эффективнее MNP-5, не пытается сжимать уже сжатые данные (многие V.42bis-модемы имеют режим MNP-5.

Протоколы исправления и сжатия реализуются как программно (дешевле модем, но увеличивается нагрузка на CPU), так и аппаратно (немного дороже, но значительно эффективнее). Подавляющее большинство современных модемов имеет аппаратную реализацию протоколов коррекции и сжатия. Исключение составляют так называемые Win-модемы, работающие только в среде Windows и не имеющие собственного процессора. Такие модемы значительно дешевле обычных, но мы не рекомендуем их приобретать.

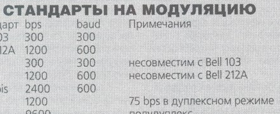
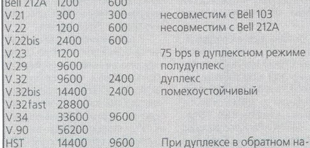
СТАНДАРТЫ ДЛЯ ФАКСИМИЛЬНОЙ СВЯЗИ

Совместимость средств факсимильной связи в глобальных масштабах обеспечивается стандартами CCITT Consultative Committee on International Telephone and Telegraph – Международный консультативный комитет по телефонной и телеграфной связи, МККТТ.

Fax Group I, II – устаревшие стандарты аналоговой передачи изображений.

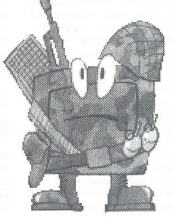
Fax Group III – современный стандарт, использующий алгоритмы цифрового сжатия данных, передаваемых по аналоговым телефонным линиям. Скорость передачи 9 600 бод (может снижаться при ухудшении качества связи).

Fax Group IV – стандарты для передачи изображений по каналам цифровой связи (сети ISDN).

СТАНДАРТЫ НА МОДУЛЯЦИЮ

Стандарт	bps	baud	Примечания
Bell 103	300	300	
Bell 212A	1200	600	
V.21	300	300	несовместим с Bell 103
V.22	1200	600	несовместим с Bell 212A
V.22bis	2400	600	
V.23	1200		75 bps в дуплексном режиме
V.29	9600		полудуплекс
V.32	9600	2400	дуплекс
V.32bis	14400	2400	помехоустойчивый
V.32fast	28800		
V.34	33600	9600	
V.90	56200		
HST	14400	9600	При дуплексе в обратном направлении скорости 300/450. Удобен для диалога. Используется и разработан для модемов Courier фирмы U.S.Robotics



СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

ОТВЕТЫ, КОММЕНТАРИИ, РЕКОМЕНДАЦИИ, СОВЕТЫ ПО МОДЕМАМ

Как исправлять строку инициализации модемов USR Courier в Windows 95 и Windows NT 4.0?

Как изменить ее в Windows 95, описано далее, для Windows NT 4.0 следует менять только файл mdmusrcr.inf, так как в реестр NT строка инициализации не записывается.

Не могу отправить факс в другой город. После набора цифры 8 модем отключается, причем ввод в телефонный номер последовательности 8W положения не меняет. Тип факс-модема – USR Courier, операционная система – Windows 95.

Существуют два варианта решения этой проблемы:

Вариант 1.

Запустить редактор реестра: Start/Run/regedit

Открыть раздел MyComputer/HKEY_LOCAL_MACHINE/System/CurrentControlSet/Services/Class/Modem/nnnn/Init, где nnnn – порядковый номер модема в системе (0001 – первый, 0002 – второй и т. д.). Следует выбрать именно тот модем, который указан в программе приема факсов;

Двойным щелчком мыши или командой Edit/Modify следует добавить (без пробелов) к строке инициализации модема команду S6=6;

Закрыть редактор реестра;

При переустановке системы или смене модема следует повторить указанные действия;

Вариант 2.

В редактор Notepad (Блокнот) загрузить файл mdmusrcr.inf, находящийся в каталоге Windows/Inf

В секциях этого файла [MfgAddReg] и [Fast] следует добавить команду S6=6 в строку инициализации

Сохранить файл командой File/Save

ВООРУЖАЕМСЯ МОДЕМ

Переустановить модем, удалив предварительно его из конфигурации системы в Control Panel.

У меня не работает факс-модем USR Courier на автоматический прием факсов под Windows 95.

Эта проблема известна и самой фирме Microsoft, но ею в собственной базе знаний (Knowledge Base) даются рекомендации, не приводящие к решению этой проблемы. Предлагаются два способа ее решения:

Вариант 1.

Запустить редактор реестра Start/Run/regedit;

Открыть раздел MyComputer/HKEY_LOCAL_MACHINE/System/CurrentControlSet/Services/Class/Modem/nnnn/Init, где nnnn – порядковый номер модема в системе (0001 – первый, 0002 – второй и т.д.). Следует выбрать именно тот модем, который указан в программе приема факсов;

Двойным щелчком мыши или командой Edit/Modify следует добавить (без пробелов) к строке инициализации модема команду S53=0;

Закрыть редактор реестра;

При переустановке системы или смене модема следует повторить указанные действия.

Вариант 2.

В редактор Notepad (Блокнот) загрузить файл mdmusrcr.inf, находящийся в директории Windows/Inf;

В секциях этого файла [MfgAddReg] и [Fast] следует добавить команду S53=0 в строку инициализации;

Сохранить файл командой File/Save;

Переустановить модем, удалив предварительно его из конфигурации системы в Control Panel.

Какой смысл индикатора MR (Modem Ready – Модем готов) на модеме USR Courier?

Фактически это показатель качества соединения. Если индикатор гаснет, это означает временный разрыв связи и то, что модем пытается ее восстановить. При часто мигающем индикаторе лучше попробовать соединиться заново – толку все равно не будет.

Что означает писк, который модем USR Courier издает по завершении набора номера, и как его убрать?

Этот писк (так называемый Calling Tone – тон вызова) сообщает другому модему о своем звонке. В нем действительно в наших условиях нет особой необходимости. Для отключения его следует в строку инициализации добавить команду S40=1. Под Windows это можно сделать, как описано выше.

Как можно регулировать уровень выходного сигнала модема USR Courier?

Регулировка уровня предусмотрены только для модемов International, к которым относится и российский вариант. Для этого следует добавить в строку инициализации команду, изменяющую содержимое регистра S39 в соответствии со следующей таблицей:

S39	Уровень, dBm
0..5	-4.5
6	-6.5
7	-6.5
8	-8.0
9	-8.6
10	-9.4
11	-10.6
12	-11.6
13	-13.3
14	-14.1
15...255	-14.8

Материал предоставлен компанией «Сплайн», тел. 277-7741, http://www.spline.ru

НОВОСТИ

16 сентября 1998 года представительство Intel в странах СНГ и Балтии довело до сведения средств массовой информации, что корпорация остается привержена российскому рынку персональных компьютеров. В связи с этим Intel намерена и дальше осуществлять объявленные ранее маркетинговые программы, которые направлены на всестороннее развитие рынка ПК России. Будет также продолжена академическая программа Intel, которая в прошлом году была распространена на Россию и за истекший период приобрела такие масштабы, что к настоящему времени в ней уже принимает участие целая группа ведущих вузов страны.

«В России Intel работает с августа 1991 года и с тех пор непрерывно наращивает экспорт в эту страну своих новейших микропроцессоров, сетевых и коммуникационных продуктов, – напомнил Стив Чейз (Steve Chase), региональный менеджер Intel в странах Восточной и Центральной Европы. – В минувший период объем наших продаж в России рос самыми быстрыми темпами в Европе, достигнув в 1997 году уровня в 376 миллионов долларов США. Кроме того, мы объявили целую серию долгосрочных программ и инициатив, направленных на всестороннее развитие различных сегментов российского рынка ПК, причем некоторые из этих программ были специально разработаны с учетом потребностей и специфики данного рынка. В составе нашего московского представительства действуют также Российская лаборатория программных технологий Intel и первый в Европе Центр оптимизации программных решений. Оба эти подразделения вносят ощутимый вклад в развитие местной компьютерной индустрии».

«Информационные технологии способны играть решающую роль в том, чтобы помочь застигнутому кризисом государству в преодолении кризиса, – подчеркнул Р. Экельман, исполнительный директор Intel. – Без массового внедрения компьютерных технологий ни одно современное государство не может рассчитывать на гармоничное развитие своего общества, на динамичный рост своей экономики. Учитывая социально-экономический потенциал России, ее объективную потребность в информационных и компьютерных технологиях, мы искренне надеемся, что Россия сумеет преодолеть теперешние трудности, а это только повысит ее способность осваивать передовые технологии».

***

25 сентября в ходе своего визита в Москву генеральный менеджер Intel в странах Европы, Ближнего Востока и Африки Роб Экельман (Rob Eckelmann) объявил новую долгосрочную программу корпорации, специально разработанную для России и других стран СНГ – «Инициативу Intel по поддержке малого и среднего бизнеса».

Новая программа Intel предусматривает создание и продвижение готовых информационных решений местных и зарубежных компьютерных компаний с учетом конкретных потребностей различных сегментов местного рынка.

На сегодня о своей поддержке «Инициативы Intel» уже заявила целая группа признанных лидеров мировой и российской индустрии ПК: компании IBM, Acer, «Белый Ветер – ДВМ», «Вист», «Клондайк», Compaq, R&K, «Формоза», Hewlett-Packard. Каждая из них подготовила собственное решение в области информационных технологий, разработанное с учетом потребностей местных предприятий малого и среднего бизнеса – организаций, которые занимаются, например, профессиональной обработкой звука, фото- и видеоизображений, строительными, ремонтными, монтажными, реставрационными работами и т. п. В том числе, впервые в российских условиях обеспечивается установка «под ключ» интегрированного сетевого продукта, доступного сфере малого и среднего бизнеса.

Упомянутые решения, подробно описанные на специально созданном для этой программы Web-сервере (http://www.smb.intel.ru), были представлены 25 сентября с. г. на официальной презентации новой программы Intel в Колонном зале московского Дома Союзов.

В рамках инициативы планируется осуществить целую серию информационных, рекламных и маркетинговых мероприятий. В частности, московское представительство Intel запланировало проведение серии семинаров Intel '99, которые пройдут во всех крупнейших городах России и ряда других стран СНГ, организацию серии специальных семина-

МОДЕМ ВООРУЖАЕМСЯ

НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ

ров для представителей малого и среднего бизнеса, а также более тридцати обучающих семинаров для специалистов компаний-участниц отдельной программы Intel по поддержке местной индустрии ПК за счет тесного взаимодействия с мелкими и средними сборщиками персональных компьютеров (на сегодня этой программой, которую можно рассматривать как конкретный пример поддержки местного малого и среднего бизнеса со стороны Intel, уже охвачены около 1 800 фирм). 16 ноября с. г. в Москве, на территории Всероссийского выставочного центра (в павильоне «Атомная энергия») откроется экспозиция информационных решений для малого и среднего бизнеса, где можно будет ознакомиться с готовыми решениями, проконсультироваться с разработчиками и получить необходимую информацию. Экспозиция, организуемая по инициативе РА «Фантазия», будет функционировать до 15 января 1999 года.

***

14 сентября 1998 г. корпорация Intel объявила о начале выпуска новой продукции: дешевых монофункциональных сетевых устройств, которые расширяют возможности компьютерных сетей, используемых в малом бизнесе. Устройства, названные «упрощенными» серверами, поступят в продажу уже в текущем году как составная часть семейства сетевых средств Intel InBusiness. При этом, однако, они образуют самостоятельную категорию продукции для малых сетей, насчитывающих от 2 до 50-ти пользователей. Наряду с обеспечением сетевого подключения ПК, новые устройства представляют собой простой, общедоступный способ выполнения коллективных задач, таких, как распечатка или получение доступа к Интернет.

По мнению Джеймса Стэйтена (James Staten), ведущего аналитика Dataquest, специализирующегося на прогнозировании развития компьютерной индустрии, емкость рынка «упрощенных» серверных устройств возрастет с 2 млрд. долл. в 1998 г. до более чем 16 миллиардов к 2002 году.

«Упрощенные» серверные устройства, предназначенные для выполнения одной-единственной, но критически важной для бизнеса функции, обладают такими преимуществами, как простота установки, высокая производительность, сведение к минимуму сбоев в работе сетей. Они позволяют малым предприятиям преодолеть такие отрицательные факторы, как бюджетные ограничения, недостаток персонала, отсутствие надлежащей технической квалификации. По словам Б. Ромни, «упрощенные» серверные устройства функционируют примерно так же, как их аналоги, используемые в быту.

Такие устройства вполне применимы и для организации «домашних» сетей, объединяющих пару компьютеров в масштабах квартиры или несколько – в подъезде или доме.

***

В середине сентября корпорация Intel объявила об очередном снижении цен на свои процессоры. Оно коснулось процессоров Pentium II с частотами от 300 до 400 МГц и Celeron 300 МГц старого образца без кэш-памяти, а также процессоров Pentium и Pentium II в мобильном исполнении и составило от 8 до 34 процентов. Особенно заметно снижение цен на Pentium II средней производительности – для модели с тактовой частотой 350 МГц оно составило 29 %, а для PII-333 МГц – 26 %. Теперь разница в стоимости процессоров Pentium II и соответствующих им по тактовой частоте и сравнимых по производительности новых Celeron с кэш-памятью второго уровня составляет 40–50 долл.

По сообщениям Intel

***

Компания Logitech, хорошо известная своими контроллерами и манипуляторами для PC и Macintosh, выпустила серию акустических систем для персонального компьютера под названием SoundMan. Серия состоит из четырёх продуктов, цена которых варьируется от 50 до 150 долл. SoundMan Extreme – это самая дорогостоящая и самая высококлассная система серии, состоящая из двух 50-ваттных колонок с динамиками диаметром 2,25 дюйма и сабвуфера. Цена SoundMan Extreme – 149,95 долл. Ниже классом – 25-ваттная SoundMan Pro, которая создавалась, чтобы соответствовать по размерам чемоданчику для ноутбука, и является переносной системой. Сабвуфер в ней отсутствует, поэтому цена её – 69,95 долл. Самая дешёвая система – 12-ваттная SoundMan, заявленная цена которой 49,95 долл. Четвёртым продуктом является сабвуфер мощностью 25 ватт SoundMan Bass, который может сочетаться с любой акустической системой и стоит 99,95 долл.

***

Когда компания Diamond Multimedia начала поставлять свою собственную программу для создания MP3-файлов с новой звуковой картой Monster Sound MX300, многие специалисты заявили, что Diamond это сделала неспроста и что в недрах компании идёт работа над крупным проектом, связанным с использованием формата MP3. Пятнадцатого сентября эти слухи подтвердились – Diamond Multimedia анонсировала Rio PMP300, маленькое устройство, способное воспроизводить до 60 минут музыки высочайшего качества, не используя при этом ни одной подвижной детали или механизма. Rio может быть вторым пришествием плейеров эры качественного звука – у него масса преимуществ перед MiniDisc и проигрывателями Discman. Музыка хранится в модулях флэш-памяти объёмом 32 Мб. При отсутствии каких бы то ни было механизмов Rio очень экономичен – он может работать до 12 часов на одной алкалиновой батарейке и до 36 часов на литиевой. У Rio есть главные достоинства переносных CD- проигрывателей: качество звука и отсутствие необходимости в перемотке ленты. К тому же отсутствует главный их недостаток – чувствительность к толчкам и сотрясениям. К тому же Rio использует популярный и общепринятый формат MP3, ограниченную поддержку которого ввела даже Microsoft в последнюю версию своей программы Media Player. В комплект поставки устройства входят программы MusicMatch и JukeBox, предназначенные для создания и воспроизведения звуковых файлов в формате MP3; кабель, подсоединяющийся к Rio с одной стороны и параллельному порту с другой, предназначенный для закачивания в Rio этих файлов. Флэш-карты, на которые записываются файлы Diamond Multimedia, будут продавать по цене 49,95 долл. за 16 Мб и 99,95 долл. за 32 Мб версию. Сам Rio PMP300 появится в продаже в конце октября по цене 199,95 долл.

***

Компания Matrox Graphics анонсировала PCI версию Matrox Millennium G200 SD. Эта 2D/3D видеокарта будет поставляться в двух вариантах: с 8 и 16 мегабайтами памяти, которые будут стоить $130 и $175 соответственно. Улучшению производительности и качества изображения Matrox G200 SD PCI обязан новому чипсету от Matrox – G200 с 230 МГц RAMDAC, уникальной 128-битной архитектурой DualBus и специально для чипсета разработанным аппаратным набором инструкций для 3D-рендеринга. Matrox G200 поддерживает также широкий перечень дополнений и улучшений, включая карты для поддержки аппаратного DVD-декодирования, поддержки широкоэкранных мониторов или телевизоров, TV-тюнеры, карты для редактирования и нелинейного монтажа видео. Matrox G200 SD PCI обеспечивает максимальное использование всех возможностей новейших процессоров от Intel и операционных систем Windows 98 и Windows NT 5.0 от Microsoft. Также компания анонсировала PCI версию Matrox Marvel G200-TV. Этот видео- и графический акселератор класса «всё в одном» представляет отличную производительность в 2D, 3D и мультимедиа-приложениях, использующих видео. Предназначенный для домашнего пользования и мелкого бизнеса, Matrox Marvel G-200 TV работает с любыми 2D/3D-приложениями и обеспечивает рекордную производительность в аппаратном захвате видео по стандарту MJPEG (Motion JPEG). На карте имеются видеовход и выход и плата TV-тюнера. На ней установлено 8 Мбайт памяти, которые можно расширить до 16. В комплект поставки карты входят следующие программные продукты: Avid Cinema, демоверсия VDOPhone Internet от VDONet, Photo Express 2.0 от Ulead, Tonic Trouble от UbiSoft и PC-VCR от самой Matrox. Matrox Marvel G-200 TV появится в продаже в конце года по цене 299 долл.

Информационное агентство «Galaxy Press»

НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ ● НОВОСТИ



Сергей Пуриков

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ В INTERNET

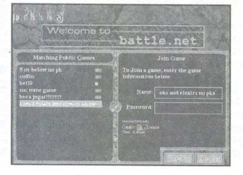
Давно известно, что играть против другого человека намного интереснее, чем играть против какого угодно умного компьютера. Да хотя бы потому, что компьютер не умеет нормально говорить на человеческом языке и с ним нельзя общаться. Или потому, что он либо не совершает ошибок, либо совершает настолько глупые, что зло берет. У компьютера нет души, он не может ни испугаться, ни убежать, ни присутствовать с вами на военных советах, до ночи обсуждая насущные проблемы космических империй, а нерешительные попытки разработчиков игр улучшить его интеллект вызывают в лучшем случае только здоровый смех. А поэтому мой вам совет – позвоните ближайшему провайдеру и играйте в свои любимые игры через Интернет. А мы вам поможем!

Итак, допустим, что у вас есть нормально работающий выход в Интернет. Если вы соединяетесь с провайдером при помощи модема, то могу только сказать, что скорость 9 600 бит в секунду – это уже не актуально. Желательно – 19 200 (редко на московских телефонных линиях удается достичь лучшей скорости). Но если хотите больше, то выбирайте провайдера очень внимательно, заходите через демонстрационные входы, определяйте скорость соединения и время дозвона. Посетите различные www-сервера – если Dial-Up Networking сообщил вам, что скорость соединения 28 800, это не означает, что скорость связи провайдера с миром тоже достаточно высока.

Допустим, выход в Интернет есть, а в руках вы вертите диск с игрой. И сразу возникает вопрос – а что, собственно, делать дальше? Сейчас узнаете! Для наглядности объяснения возьмем пару игр как пример.

DIABLO

Еще при подготовке этой игры к выходу компания Blizzard сообщила о создании в Интернет бесплатной службы battle.net. Игроки, соединившиеся с battle.net, получали возможность общаться с друзьями, играть, даже торговать предметами и при этом не платить ни гроша. Кроме того, было заявлено, что эта служба будет обслуживать и другие выходящие игры от Blizzard – например, тот же «Starcraft» или (в будущем) «Diablo 2».



Удобство battle.net заключается в том, что вам не нужно помнить длинные IP-адреса, не надо долго искать работающий сервер и пр. Игра сама найдет самый быстрый сервер и подключится к нему.

Итак, для этого сначала войдите в меню «Multiplayer». Затем создайте свой персонаж (или возьмите уже созданный) и из списка возможных вариантов соединения выберите «battle.net». Стоит ли говорить, что у вас обязательно должно быть установлено соединение с Интернет. Игра сообщит вам, что ищет наиболее быстрый сервер. После того как она его найдет, вам придется скачать самую последнюю заплатку. Это может занять много времени, но ничего, ждите.

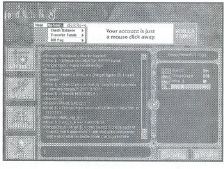
После того как все формальности будут улажены (вам надо будет ввести свое имя и пароль), вы попадете в chat-room сервера. Если вы соединяетесь из России, то, скорее всего, и большинство других игроков окажутся русскими. При необходимости вы можете сменить конференцию, дабы поговорить о чем-нибудь другом (Join Conference), подсоединиться к игре (Join Game) либо создать свою собственную (Create Game).

Допустим, вы хотите подсоединиться к игре. Вы нажимаете на соответствующую кнопку, и перед вами появляется список возможных игр. Обратите внимание на количество цветных полос после названия игры. Если полоса одна – соединение отличное, если полос больше – то соединение хуже. Если у вас рядом со всеми играми нарисовано по 4–5 полос, то либо вы соединяетесь на малой скорости (меньше, чем на 14 400), либо стоит зайти на сервер в другое время.

Если вы сами создаете игру, то обязательно указывайте в описании, кого бы вы хотели в ней видеть. «No PK» означает, что в игре не приветствуются игроки, убивающие других игроков. «No CHEAT» – никакого взлома! «Newbies only» – только для новичков. К сожалению, в мире сейчас слишком много игроков, предпочитающих играть, мягко говоря, нечестно. Потому, если вы особо не укажете, что не желаете видеть такие персонажи, то скоро будете с удивлением наблюдать, как зашедшие воин и маг первых уровней развития торгуют у фонтана кольцами +20 to all attributes, а о совместном исследовании лабиринтов никто и не думает.

Есть еще одна проблема. Скорость. Вы можете с идеальной скоростью бегать со своим знакомым из Техаса, но стоит подсоединиться еще одному игроку, как скорость упадет. Увы, с этим ничего нельзя поделать. Редко удается нормально играть вечером.

Само собой, в многопользовательской игре работают несколько дополнительных клавиш, служащих для общения между игроками. Для того чтобы сказать фразу, нажмите **Enter**, при этом с помощью клавиш **вниз** и **вверх** вы можете выбирать предыдущие посланные вами сообщения, чтобы повторить их. Под окном, в котором вы вводите текст сообщения, увидите три кнопки с надписью «speak». Каждая кнопка соответствует одному игроку. Нажмите первую (надпись на ней смениться на



«mute») – и соответствующий игрок не будет принимать ваши сообщения.

Кнопка с изображением двух параллельных мечей показывает, что игроки не атакуют друг друга (попасть по товарищу все равно можно при стрельбе из лука или использовании магии). Если вы нажмете на эту кнопку, мечи повернутся и станут перекрещенными, и это означает, что вы сможете атаковать другого игрока. Каждый игрок несет на себе неисчислимое количество ушей, и в случае его смерти от руки другого игрока одно из ушей достается победителю. Проигравший не теряет никаких других своих предметов.

F9, **F10**, **F11** и **F12** служат для передачи фраз-макросов – наиболее часто используемых сообщений («зайди в эту дверь», «меня преследуют» и т. д.). Вы можете их сами настроить в файле diablo.ini – просто замените с помощью любого текстового редактора старое сообщение на новое.

MPLAYER.COM

Mplayer.com – это достаточно молодая бесплатная служба, позволяющая играть по Интернет в различные игры. Вариантов игр очень много: от

простых пасьянсов до новинок типа «Army men» или «Commandos: Behind enemy lines». При этом поддерживается множество жанров – и 3D-Action, и симуляторы, и ролевые игры, и аркады. Надеюсь, данное руководство поможет вам без проблем подсоединиться к этому замечательному игровому серверу.

Сервер считается бесплатным, и до определенных пределов это верно. В большинство игр вы сможете играть, не заплатив ни цента, но некоторые все-таки требуют абонентской платы.

Итак, подключитесь к Интернет и зайдите броузером на страничку «www.mplayer.com». В появившемся меню выберите пункт «Free signup». Вам предложат заполнить небольшую анкету.

На первой странице вы должны ввести базовую информацию о себе. Вас спросят об имени, пароле, адресе электронной почты, стране, месте работы и пр. – все как обычно. Единственное отличие от других анкет – предложение написать вопрос, ответить на который сможете только вы сами, и ответ на него. Например: «What is my cat's name? Answer: Murzik». Если вы забудете свой пароль, то вам будет задан этот вопрос, чтобы убедиться, тот ли вы, за кого себя выдаете,

На второй странице вас будет ждать нечто необычное – предложение выбрать свой портрет. Именно так вас будут видеть другие игроки. Позже вы получите возможность выбора из гораздо большего списка, поэтому сейчас можете особо о нем не беспокоиться.

На третьей странице вы должны ввести информацию о своих увлечениях, а на четвертой – еще некоторые данные, касающиеся вас лично, то есть ваше настоящее имя, название города, в котором вы живете, возраст. Наконец, на пятой странице вам предложат скачать Gizmo – специальную программу, обеспечивающую связь с сервером. Занимает она около 400 килобайт. После того как процесс перекачки будет завершен, запустите ее и проинсталлируйте в любой удобный вам каталог.

Программа установки предложит перезапустить компьютер. Соглашайтесь. После перезагрузки вновь подключитесь к Интернет и запустите скачанную программу, щелкнув пару раз мышкой на иконке «connect to Mplayer».



Установка продолжается, ждите. Вам предстоит скачать еще две «заплатки» – одна размером 1,2 Мбайт, вторая – 200 килобайт. Чтобы сделать ожидание менее скучным, можете почитать появляющиеся на экране цитаты – они того стоят. После того как все необходимое будет скачано, вам предстоит еще раз перезапустить систему.

Установка завершена! В очередной раз подключитесь к Интернет и щелкните пару раз мышкой на туже иконку («connect to Mplayer»). Нажмите в появившемся меню на кнопку «Join an existing account». Укажите свое имя пользователя/пароль.

Итак, вы на сервере. Первым делом щелкните мышкой на кнопке «Main menu». Появится страничка, на которой сверху будут описаны все новости сервера, а снизу – приведен список игр, в которые вы сможете сыграть. Смотрите внимательно – напротив некоторых игр нарисована иконка с надписью «pay to play» – значит, игра платная. Если нарисована иконка с надписью «plus», значит, для игры вам потребуется следующая версия Gizmo, также доступная только за отдельную плату.

Кроме того, если напротив игры написана буква «D», значит, имеется ввиду демо- или свободно распространяемая версия. Если написано «R» – для игры требуется полная версия. Если «D/R», то поддерживаются обе.

Выберите интересующую вас игру, щелкнув на нее мышкой. Сразу после этого вы попадете как бы в большой коридор с выходом во множество комнаток, в которых сидят игроки. Список этих комнаток показан в окне посередине. Вы можете войти в любую из них и выйти из нее, когда вам будет угодно, при помощи кнопок «Enter Room» и «Back to Lobby». Единственное исключение – если для входа требуется пароль. Также вы можете создать свою личную комнатку – выбрать для нее название, написать описание, пароль, если хотите, и сесть ждать других игроков.

Если вы в первый раз играете в данную игру через mplayer.com, то при входе в первую же комнатку вам будет предложено скачать для игры «заплатку», позволяющую играть в нее через Интернет. Демоверсии игр лучше скачивать с самого сервера, тогда они заведомо будут работать через mplayer. Очень удобно сделано: если связь прерывается, то процесс перекачки можно восстановить с того же момента, не приходится все скачивать заново.

Если у вас есть скачанная «заплатка», то есть вы полностью готовы к игре, смело жмите на кнопку «Join game». После этого будет запущена сама игра.

Игроки, не участвующие в игре (скачивающие «заплатку» или просто пришедшие поговорить), могут переговариваться между собой. Для этого служат два окна снизу. В самом нижнем вы можете вводить текст сообщения, в окне повыше – читать, что говорят другие.

Предположим, вы решили поиграть в покер. На сервере есть три разновидности покера, но, допустим, вы хотите поиграть в социальный. Для этого выберите соответствующий пункт в главном меню. Вы попадете в «коридор». Выберите понравившуюся вам комнатку и войдите в нее. Сразу после этого начнется перекачка вам самой игры.



Пока она не будет завершена, вы сможете только слышать переговоры еще не вступивших в игру игроков. Как только процесс перекачки завершится, смело жмите на кнопку «Join game». Вы в игре!

Вообще, mplayer.com очень удобная система. Стоит вам попасть в затруднение, как тут же появится симпатичный робот и посоветует, что делать дальше. С помощью пейджера вы сможете посмотреть, кто из ваших друзей в данный момент подключен к системе и во что они играют. В некоторых играх вы даже можете общаться с друзьями «голосом», говоря в микрофон. Единственная проблема для нас с вами – это опять же скорость передачи, так как она может оказаться недостаточной. Кстати, если такое произойдет, вас предупредят до того, как вы начнете игру, и не придется минут десять думать, что же происходит, глядя в пустой экран.

Напоследок расскажу, как поменять портрет игрока. Отправляйтесь в главное меню. Справа вы увидите несколько кнопок. Вам нужно нажать на «Info» и в появившемся подменю выбрать пункт «Change portrait». Портретов, предложенных на выбор, очень много.

И еще. Если при запуске Gizmo сообщает, что вот уже в течение 20 секунд не может получить ответ от сервера, подождите (выберите соответствующую кнопку). Если программа все равно не сможет соединиться с сервером, то возможны два варианта:

Просто по каким-то причинам у вас медленная связь с Интернет. Попробуйте перезвонить – какие таинства свершаются порой в телефонных линиях, не знают даже сами работники АТС. Если это не помогло, то попробуйте перезвонить в другое время суток. В крайнем случае – ищите другого провайдера;

Ваш провайдер не позволяет связываться по нестандартному порту. Это возможно, если у него используется программа «Firewall» или подобная. Обычно проблему можно решить, позвонив в службу технической поддержки.

Вряд ли у вас получится использовать mplayer.com для игры, например, в «Quake». Подобные игры требуют очень быстрой передачи данных. Если очень хочется поиграть в них по Интернет, то лучше найти и связаться с ближайшим московским или санкт-петербургским сервером. В будущем мы расскажем, как это сделать.

Напоследок хочу сказать, что подобных серверов и служб, предоставляющих возможность играть по Сети, становится с каждым днем все больше и больше. Это и KALI, и TEN, и много других. В будущем мы рассмотрим и их. Кроме того, многие любители RPG обожают играть во всяческие MUD-ы (Multi-User Dungeons), проще говоря, в текстовые (обычно) многопользовательские игры. Количество их в Интернет перевалило за несколько тысяч, и не представляет труда выбрать тот MUD, который вам по душе. Еще один очень интересный жанр – PBEM-игры, или игры по переписке. По переписке можно играть, например, в шахматы, в ролевые игры или в стратегии. «Vga Planets», «Stars!», «Space Empires 3» – это все игры, поддерживающие такой способ игры. Одним словом, возможности, которые Интернет предоставляет игроку, воистину безграничны.

Олег Горшков, oleg345@orc.ru

ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ

Продолжаем знакомить вас с любопытными местами безбрежного океана Всемирной Паутины Интернет. Количество мест этих настолько огромно, что просто не поддается подсчету. Еще бы – ежедневно в Сети открываются сотни и тысячи новых страниц! Поэтому нам остается упоминать лишь самые выдающиеся сайты Интернет. Кстати, если у вас есть e-mail и вы знаете какие-либо небезынтересные страницы, смело присылайте URL нам. Тем самым вы поможете как читателям «Игромании», так и авторам страниц, о которых узнает вся Россия.



ИГРОМАНАМ НА ЗАМЕТКУ

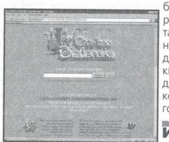
www.lycos.com

В прошлых номерах мы неоднократно писали о сайтах, с которых обычно люди начинают работать в Интернет – о поисковых системах, так называемых «искалках». Казалось, все самые популярные и эффективные искалки уже названы. Ан нет. Вот еще одна – «Lycos». Мощная поисковая система, по функциональности вполне способна поспорить со знаменитой «АльтаВиста» (digital.altavista.com). Поиск, как и обычно, осуществляется по одному или нескольким словам.



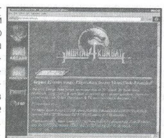
www.gamepen.com

Вот таким в идеале должен быть любой игровой сервер-журнал. Все четко, понятно и серьезно. Отделы новостей, превью, обзоров и special. Плюс разнообразнейшие ссылки, чит-коды, галереи фотографий и многое другое. Gamepen регулярно публикует интервью с известными личностями игровой индустрии и статьи о новинках «железного» рынка. В целом, отличный информационный источник для знающих английский язык.



www.bucknell.edu/%7Erbeard/diction.html

Вам срочно понадобилось узнать, как будет слово «свинья» по индонезийски? Или, может быть, вы пытаетесь выяснить значение таинственного итальянского слова «cazzo»? Или же, что гораздо вероятнее, вам просто нужен добротный англо-русский словарь для перевода солюшена, а под рукой ничего подходящего нет? В любом случае, дорога вам – на этот сайт. Это самая мощная в Сети библиотека электронных словарей самых различных языков и наречий, начиная с французского и немецкого и заканчивая языком индейцев кечуа и санскритом. Выбрав в базе нужный язык, вы получаете ссылки на искомые словари, расположенные в различных уголках Сети. Ни одна обычная библиотека не сможет вам так быстро (и главное – бесплатно) предоставить нужную информацию. А для Сети это – не проблема!



САЙТЫ ПО ОТДЕЛЬНЫМ ИГРАМ

www.mk4.com

Знаменитый приставочно-ПКшный сериал «Мортал Комбат» стал для его фанатов чем-то большим, нежели простая «игра в мордобой». «Смертельный поединок» – это, если хотите, стиль жизни, ибо помимо самих игр создатели завалили нас комиксами, книжками, мультиками и даже фильмами по мотивам игры. Естественно, не осталась незамеченной и премьера 4-й части Mortal Kombat. По этому случаю Acclaim даже сделали специально для игры навороченный сайт, имеющий множество разделов и входящий в единую сеть МК-ресурсов Интернет.

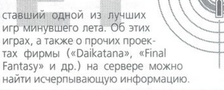
www.3do.com/products/pc/heroes3/

Если вы спросите человека, какая компьютерная игра у него самая любимая, то велика вероятность, что он назовет стратегический сериал «Heroes of Might & Magic» компании New World Computing. И это неудивительно – игрушка действительно «супер». Немало авторов «Игромании» и их друзей проводили за «Героями» бессонные ночи, пытаясь постичь всю мудрость истинного полководца. В самое ближайшее время фирма выпускает третью часть игры. Дабы подогревать геймерский интерес (хотя он и так раскален до предела!), фирма сделала симпатичный сайтик и каждый день по чайной ложке выкладывает на него всевозможную информацию, картинки и даже видеофрагменты из игры. На форуме ежедневно появляются сотни сообщений, большая часть которых – риторический вопрос «Когда?!» Терпение, господа, только терпение. Недолго осталось.

ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ ПО-РУССКИ

www.buka.ru

Компания «Бука» – одна из самых крутых российских производительниц игрового software. «Вангеры», «Аллоды», «Петька и Василий Иванович спасают галактику», «Дальнобойщики», «Русская рулетка» – эти названия хорошо известны любому игроману. На большом сайте «Буки» можно прочесть практически о любой игре фирмы, а также скачать демоверсии некоторых игр. Есть на сайте и чат, и веб-конференции. В скором времени выходят очередные новинки от «Буки» – «Шторм», «Русская рулетка 2», «Жизненная сила», которые уже получили свои странички на сервере.



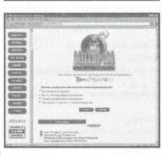
www.soccergames.net

То, что творилось в июне-июле года нынешнего во Франции, не оставило равнодушным никого. И те, кто спокойно относится к футболу, и те, кто его люто ненавидит (например, жены болельщиков) волей-неволей прислушивались к последним новостям о Зидане, Роналдо, Оуэне и прочих «гениях от футбола». Повысился интерес к футболу и в геймерских кругах. Симуляторы состязаний футболистов и менеджеров стали выходить все чаще. Поэтому появление в Сети сайта «Мир футбольных игр» неудивительно. На страницах сервера вас ждут обзоры известных и не очень футбольных игр.



www.gamos.ru

Компания «Геймос» – одна из старейших на отечественном рынке компьютерных игрушек. Лет 5 назад в любом офисе стоял 286-й компьютер с цветным монитором VGA или даже EGA, за которым сидела секретарша и... играла в логическую игру «Color Lines», любимое детище Gamos. Сейчас у секретарш сменилось несколько поколений машин, но и на Pentium II играют в те же «Lines». Впрочем, «играми для секретарш» фирма не ограничивается. Большая часть их проектов – интеллектуальные, заставляющие думать игры. Такие как «Филлер», «Wild snake», «Балда». Самый же удачный из последних проектов фирмы – ставший классическим квест «Братья Пилоты. По следам полосатого слона», изданный фирмой «1С-мультимедиа». А самый универсальный – те же «Цветные линии», изданные также в Японии и в Скандинавии.



megadrom.ur.ru

Сетевой журнал «Мегадром» – один из многочисленных российских игровых сайтов, построенных по приблизительно одинаковому сценарию. Одним из первых подобных сайтов был «Гаммер», затем появились и коллеги-конкуренты. На «Мегадроме» мы можем наблюдать полный набор, свойственный подобным сайтам: новости игр, обзоры, хит-парад, демоверсии, чит-коды, ссылки и форум. Автор сайта скрывается под загадочным псевдонимом Агент Z.

www.itm.ru/mosaic

В отличие от «Мегадрома», сайт «Мозаика» посвящен не только компьютерным играм, но «развлечениям вообще». Играм посвящен лишь один (правда, достаточно большой) раздел. Все остальное – анекдоты, забавные истории, музыка и даже новости политики и экономики. В общем, неплохое место для игромана, который не только хочет быть в курсе событий, творящихся на рынке любимых игрушек, но и знать, что вообще происходит в стране и в мире.

КОРПОРАТИВНЫЕ САЙТЫ

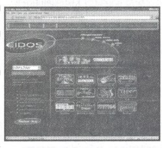
www.activision.com

Activision – фирма старая и почтенная. Еще в конце 80-х годов весь мир играл в «MechWarriors», первый симулятор боевых роботов, созданный фирмой. Но и в 90-х компания не потеряла своих позиций на игровом рынке и продолжает создавать превосходные игрушки. Им-то и посвящен данный сайт. Каждому проекту компании посвящена отдельная страничка с подробным рассказом.



www.eidosinteractive.com

Это сайт фирмы Eidos Interactive, навеки запечатлевшей себя в истории выпуском бессмертного хита о похождениях Лары – «Tomb Raider» 1 и 2. Среди других знаменитых игр Eidos следует назвать прежде всего «Commandos» (см. прошлый номер «Игромании»), ставший одной из лучших игр минувшего лета. Об этих играх, а также о прочих проектах фирмы («Daikatana», «Final Fantasy» и др.) на сервере можно найти исчерпывающую информацию.



ПРОСТО ИНТЕРЕСНЫЕ САЙТЫ

www.auto.ru

Научно доказано, что каждый второй мужчина обожает автомобили и все, что с ними связано. Поэтому неудивительно, что автомобильный сайт в Интернет (а большинство пользователей Сети, как известно, принадлежат к мужскому полу) пользуется большой популярностью. Здесь водители смогут найти все то, что в бумажной автомобильной прессе прочесть сложно. Советы «чайникам», объявления о продаже и покупке машин (можно опубликовать и свое объявление, предварительно зарегистрировавшись), форумы по обмену водительским опытом для каждой популярной марки авто и многое другое ждет вас на сайте auto.ru.

www.anekdot.ru

Как вы думаете, почему на первом месте по посещаемости в России уже почти два года находится сайт «Анекдоты» Дмитрия Вернера? Ну конечно, потому, что юмор любят и ценят все или почти все. Ежедневно на сайте публикуются лучшие анекдоты, присланные самими читателями, а также анекдоты, подобранные автором сайта. За каждый анекдот можно проголосовать, и в конце недели сервером выбирается самая смешная история. На сервере есть архив всех старых выпусков, поэтому, зайдя однажды на anekdot.ru, можно задержаться там надолго.

www.cityline.ru/paravozov-news

Иван Паравозов – культовая фигура российского Интернет, ибо именно он первым создал новостную хронику на русском языке под названием «Paravozov News». В общей сложности Иван работает в Сети более трех лет, и кому, как не ему, знать Интернет лучше всех! Впрочем, заметки Паравозова не ограничиваются Сетью, их тематика значительно шире. К сожалению, в последнее время выпуски стали обновляться несколько реже, чем год или два назад. Но и сегодня здесь можно найти познавательную, а порой даже сенсационную информацию, которую автор достает из одному ему ведомых источников.



www.krovatka.ru

«Кроватка» – это самый популярный в России чат-сервер. «Потрепать языком» (а точнее, «потоптать клаву», как говорят сами интернетчики) в чате любят многие пользователи Интернет. Аудитория «Кроватки» – главным образом школьники и студенты до 18 лет. Поэтому и разговоры здесь ведутся самые несерьезные. Впрочем, именно это и обеспечивает популярность чата. Посетители «Кроватки» знакомятся, «дружат по Сети» и даже имеют в городе собственное место для встреч «в реале».

www.maximum.ru и www.silver.ru

Обе «самые модные и продвинутые» молодежные радиостанции «Максимум» и «Серебряный дождь» достаточно давно застолбили местечко и в Сети. Впрочем, в Real-Audio вещает только «Дождь». Зато на сайте «Максимума» вы сможете проголосовать за понравившуюся песню в «Хит-параде двух столиц» (выбор из более чем 30 композиций, звучащих в активной ротации станции). ■





СМЕЕМСЯ

Лежит под деревом, на котором висит яблоко, питон Каа. Вокруг него ходит озабоченный Маугли.

— Каа, скажи, Багира смогла бы достать это яблоко?
— Нет, Маугли, Багира не смогла бы.
— Каа, а большой медведь Балу смог бы достать это яблоко?
— Нет, Маугли, Балу тоже не смог бы.
— Каа, ну а я смогу его достать?
— Да, Маугли, ты сможешь, ты кого хочешь достанешь.

***

Приехала в Москву делегация МВФ. Попали на прием к Кириенко. Кабинет солидный, на столе компьютер стоит.
Смотрят, а у него мышь для компьютера на шкафу лежит.
Они его и спрашивают: «Зачем?» А он им отвечает: «Моя мыша. Куда хочу — туда и кладу».
Аналогично дело было с Чубайсом. Мышь — под столом. Тоже спросили — зачем?
Получили тот же ответ.
Ну и с Немцовым та же история, только мышь под креслом валяется.
Под конец попали они к Ельцину. Спрашивают: «Что это за безобразие у ваших: у одного мышь на шкафу, у другого под столом, у третьего под креслом?»
Ельцин: «Ослы».
Делегаты: «Ну а зачем же вы их ставите на такие ответственные посты?»
Ельцин: «Мои ослы, куда хочу — туда и ставлю».

***

Звонит Ельцин Биллу Гейтсу и говорит:
— Билли, помоги! Что делать? В стране — кошмар, такой кризис...
— А Черномырдина переустанавливать пробовал?
— Пробовал! Не помогает.
— Ну тогда не знаю...

***

Разговаривают два программиста:
— Ты слышал — курс доллара начинает падать.
— Чтоб у тебя Windows так стояла, как он падает...

***

Из дневника «нового русского»: «Вчера ночью перечитывал пейджер. Много думал...»

***

Приходит программист к пианисту — посмотреть на новый рояль.
Долго ходит вокруг, хмыкает, потом заявляет:
— Клава неудобная — всего 84 клавиши, половина функциональных, ни одна не подписана, хотя... Shift нажимать ногой — оригинально...

***

Учитель расспрашивает учеников о профессиях родителей.
— Тим, чем твоя мама занимается на работе?
Тим встает и гордо говорит:
— Она — доктор.
— Замечательно. Как насчет тебя, Эмми?
Девочка стеснительно произносит:
— Мой папа разносит почту.
— Спасибо, Эмми, — говорит учитель. — Ну, а твои родители что делают, Билл?
Билл гордо встает и объявляет:
— Мой папа играет музыку в борделе!
Обалдевший учитель решил направиться к Биллу домой.
— В каких условиях вы растите ребенка? — спрашивает он у отца.
Тот отвечает:
— Вообще-то я программист и специализируюсь на TCP/IP коммуникационном протоколе в системе UNIX. Но как объяснить это семилетнему пацану?

***

Биллу Гейтсу приписывают следующее высказывание: «Если вы не можете сделать хорошую программу, сделайте, чтобы она по крайней мере выглядела хорошо».

***

Первый урок английского.
Учительница:
— Кто из вас, дети, знает все английские буквы?
Вовочка (программист маленький):
— Я.
Учительница:
— Ну называй, по порядку.
Вовочка:
— Q, W, E, R, T, Y...

***

Смотрит DOOM'ер фильм «Чужие» и неистово орет: «Сохраняйся, дурень, сохраняйся!!!»

***

Сдает «новый русский» компьютер по гарантии... Продавец смотрит — у монитора здоровенная дыра пробита в правом нижнем углу экрана. А «новый русский» пальцы веером: «Да вы что мне продали!!!? Я полгорода держу!!! Передо мною вся братва строится!!! А тут какая-то скрепка мне пальцами у виска крутит!!!» (???Это вправду так смешно?)

***

Спрашивает дочка у мамы:
— Мам, а кто этот волосатый дядя с красными глазками?
— Это твой папа, доченька.
— А он что, заболел?
— Да нет, он к Интернет подключился...

***

Кассир одной конторы, занимающейся обналичкой, заносит реестр сделок в Excel. Тянется к кнопочке «Save», получает сообщение про «illegal operation», и Excel вылетает.
— Ой, как они узнали, что операции — нелегальные?!!!

***

Приходит «продвинутый» юзер в компьютерный магазин и спрашивает:
— А вы занимаетесь продажей сетевого оборудования?
— Да, занимаемся, а что именно вы хотели?
— Сетевой фильтр

***

— В чем заключается многозадачность Windows 95?
— Она глючит и работает одновременно.

***

Из рекламы шампуня: «Раньше мои волосы были сухими и безжизненными, а теперь они сырые и шевелятся».

***

Windows 95 как самолет — тошнит, а выйти некуда!

***

Интернетчик возвращается поздно домой. Его встречают двое громил.
Один из них достает нож и говорит:
— Гони деньги!
«Провайдеры», — подумал интернетчик.

***

Решили инженеры выполнить мечту Билла Гейтса — поставили Windows 95 на холодильник. Запустили — работает.
Поставили внутрь кастрюлю борща. Глядь — сообщение:
— Обнаружено новое устройство «Кастрюля (4 л) красная». Будем устанавливать?

***

— Чтобы купить у Вас системный блок, нужно приходить со своим монитором?
— Вам можно!

***

В одну тульскую фирму, торгующую комплектующими и аксессуарами заходит тетка деревенской внешности и говорит:
— Я тут у вас коврик для мышей купила. Так вот: мыши по нему бегают и не дохнут! Может, его водой надо поливать?

***

В ответ на забастовку шахтёров провайдеры Сибири перекрыли выделенные линии и пропускают только пакеты протоколов SOCKS (для работы ICQ) и e-mail, но только на Восток :o)). Голодные дети шахтёров в бешенстве, они готовы не есть сутками, лишь бы поболтать в чате. Руководители профсоюзов в растерянности...

***

Человек решил жениться и ввел в компьютер такое описание:
«Невеста должна быть маленького роста, хорошо плавать, быть скромной и обходиться без подарков».
Компьютер выдал ответ:
«Пингвин — самка».

***

Когда у него отвалились ноги, он знал что не все еще потеряно.
Когда у него загнулась одна рука, он стал работать другой.
Когда же и она отказала, он проклял жизнь: ведь он не мог больше работать на компе.
И он умер.

***

Нет повести печальнее на свете, чем повесть о заклинившем RESETе!

***

Россия — страна недокументированных возможностей...

***

— Почему программисты не заливают в машину 95-й бензин?
— Боятся, что повиснет.

***

«Ну и запросы у вас...» — сказала база данных и повисла.

***

Не всё Windows, что висит...

***

Нерезиденты нам поставили демонстрашку фондового рынка. На дистрибутив у нас денег не хватило.
(Из газеты «Сегодня».)

■

В подборке использовались материалы сервера www.anekdot.ru и эхоконференции FIDO ru.anekdot; центр компьютерного сервиса www.pccenter.ru/game/; юмор от Ивана Шмелева games.net.ru/humor

К нам в редакцию приходит много писем от читателей. Они предлагают, как сделать журнал лучше, интереснее, спрашивают совета или подсказки. К сожалению, только на небольшую часть этих писем мы можем ответить непосредственно в разделе «Читаем письма», так как его размер весьма ограничен. Но мы внимательно читаем все письма и берем на заметку все ваши пожелания. Нашим ответом на них будут новые номера «Игромании», в которых они обязательно найдут свое воплощение. Поэтому пишите, пишите больше и чаще :-).

1. Как пройти сейф в игре «Братья Пилоты»?

2. Как заделать дыру в лодке в игре «The Curse of Monkey Island»?

Георгий Ковалёв, г. Екатеринбург

Мы уже писали про обе эти игры в номерах 5 (8) и 1 (4) соответственно, а также они есть в нашей книге «Лучшие компьютерные игры», выпуск 1, но раз уж вопросы возникли, то вот ответы:

1. Запоминаете или записываете расположение всех ручек, которые стоят вертикально. Поворачивайте их все, независимо от того, в каком положении они оказываются. По завершении эту операцию необходимо повторить еще раз.

2. Чтобы заделать пробоину, вам надо обмазать пастой (ее вы взяли на полу в доме Болотной ведьмы) пробку из каучукового дерева (ее вы вырезали из ствола каучукового дерева с помощью формочки для бисквитов на площадке для метания бревен) и тем, что получится, заткнуть дыру.

В игре «ГЭГ» меня просят доказать, что я служу в гинекологических войсках. Как доказать?

Дима Зотов, г. Москва

Для этого необходимо подделать документы: прикрепить на визитку гинеколога вашу фотографию (и об этом уже было рассказано в журнале номер 2 (5) за этот год и в книге «Лучшие компьютерные игры», выпуск 1).

1. Когда выйдет Quake 3?

2. Будет ли WarCraft 3?

3. Будет ли продолжение у «Аллодов» и «Паркана»?

Андрей Беляев, г. Йошкар-Ола

1. Насчет Quake 3 ничего толком не ясно. Сначала обещали выход в конце этого года. Потом м-р Джон Кармак заявил, что третьего Кваки не будет, а будет Quake Arena, ориентированный исключительно на многопользовательский режим. Не успели мы переварить это утверждение, как Кармака поправил его коллега, заявивший, что single play в Quake Arena будет. Потом вдруг объявили, что Quke Arena отменяется, а будет все-таки Quake 3. Ну а совсем недавно снова вернулись к тому, с чего начали – не будет Quake 3, а будет Quake Arena... Короче, если кто-то что-то и знает, так это сами разработчики.

2. После официального объявления о закрытии работ над Warcraft Adventures: Lord of the Clans компания Blizzard заявила, что возобновляет разработку Warcraft 3. Но когда он выйдет – не знает пока никто.

3. Будет. Продолжение «Аллодов» ожидается уже в четвертом квартале 1998 года. Все владельцы лицензионной первой части игры смогут купить продолжение со скидкой в 50 %. «Паркан-2» также ожидается, но когда конкретно, мы сказать не можем.

Недавно начал играть в «Balance of Power» и застрял на 4-й миссии за повстанцев. Есть ли коды к игре или можно как-нибудь взломать её?

Дмитрий Малеев, г. Курск

К сожалению, Totaly Games (фирма-разработчик «Balance of Power») так и не смогла повторить великий TIE Fighter, игра «Balance of Power» практически непроходима в некоторых миссиях, если играть одному. Победить можно, только играя с напарником (напарниками). Увы, пока что только Wing Commander и Descent: Freespace сохранили полноценный режим single player. Грустно.

Если резать журнал не желательно, а в конкурсе я хочу поучаствовать, то могу ли я напечатать ответы на своём листе (читаемость гарантируется)?

Алексей (J.S.), г. Москва

Конечно, если гарантируется, то да :-)

Могу ли я прислать Вам солюшены к некоторым играм, которые не были описаны в Вашем

КОНКУРС ПО ИГРЕ «ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА»

Вам предлагается ответить на 10 вопросов по игре «Призрак Старого Парка» компании NMG. Вырежьте эту страничку из журнала, отметьте на ней правильные, на ваш взгляд, варианты и пришлите ее по почтовому адресу редакции (109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, журнал «Игромания»). Среди первых десяти правильно ответивших читателей будут разыграны призы – новая игра «Звездный Судья» от команды, разработавшей «Призрак», полугодовая подписка на журнал «Игромания», а также поощрительные призы – значки, красочные игровые плакаты и прочее. Дерзайте, игроманы!

1. Какую популярную игру напоминает «Призрак Старого Парка»?
- ❒ 7-th Guest
- ❒ «Тетрис»
- ❒ Dune 2
- ❒ Need For Speed
- ❒ домино
- ❒ третью игру чемпионата, когда наши продулись в пух и прах

2. Где происходит действие игры «Призрак Старого Парка»?
- ❒ в парке, где же еще
- ❒ в очень старом парке
- ❒ на не слишком старом кладбище
- ❒ в Белом Доме
- ❒ в заколдованном доме
- ❒ откуда оно происходит, науке неизвестно. Хотя, наверное, от обезьяны

3. По ходу игры выясняется, что Шарлотта уехала...
- ❒ к матери
- ❒ к бабушке
- ❒ к чертовой бабушке
- ❒ к черту на кулички
- ❒ в Израиль, на ПМЖ с ВВС

4. Сэр Эдвард – это...
- ❒ гениальный механик
- ❒ лопоухий ботаник
- ❒ старая большая сволочь
- ❒ буржуазный наймит
- ❒ изрядно помятый похмельем агент 007

5. Диана – это...
- ❒ подружка главного героя
- ❒ тетя главного героя
- ❒ любовница главного героя
- ❒ богиня охоты
- ❒ да, видимо, название очередных памперсов из рекламы на ТВ

6. Как зовут главного героя игры?
- ❒ Федор Михайлович
- ❒ просто Федя
- ❒ Филипп
- ❒ его не зовут, он сам приходит

7. Когда заканчивается игра?
- ❒ в пятницу, 13-го
- ❒ в субботу, 14-го
- ❒ в пятницу, 15-го
- ❒ когда понимаешь, что ты столько не выпьешь

8. Что происходит после того, как главный герой открывает сейф?
- ❒ прибегает охрана и вежливо просит лечь его мордой на грязный пол
- ❒ он забирает деньги и сваливает
- ❒ срабатывает сигнализация
- ❒ он начинает разгадывать головоломку
- ❒ выясняется, что золотой запас КПСС оказался железным занавесом

9. Иногда в ванной можно увидеть...
- ❒ водоплавающих тараканов
- ❒ женщину
- ❒ напевающего сантехника
- ❒ Сэра Эдварда – буржуазного наймита
- ❒ как постарели мы за все эти годы...

10. Сколько головоломок нужно решить в игре?
- ❒ одну
- ❒ три
- ❒ семь
- ❒ я не расслышал, какую сломанную голову пришить?

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»

АНКЕТА

1. Фамилия, имя, отчество ____________________

2. Возраст ______

3. Информация о себе ____________________

4. Используемая Вами игровая платформа

❒ PC
❒ Sony PlayStation
❒ Другая: ____________________

5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

❒ Спортивные игры ❒ Гонки
❒ Имитаторы ❒ Походовые стратегии
❒ Ролевые игры ❒ 3D-«action»
❒ Поединки ❒ Приключения (квесты)
❒ Логические игры ❒ Аркады
❒ Стратегии в реальном времени
❒ Другие: ____________________

6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся

❒ Новости ❒ Ждем игру
❒ Играем ❒ Ломаем
❒ Вооружаемся ❒ Хит-парады
❒ Читаем письма ❒ Смеемся
❒ Вспоминаем ❒ Размышляем
❒ Сочиняем ❒ Конкурс

7. Какие материалы Вам были бы интересны

❒ Дискуссии по околоигровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
❒ Описания старых хороших игр
❒ Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т.п)
❒ Разгромную критику наиболее неудачных игр или мультимедийных продуктов
❒ Интервью с разработчиками игр
❒ Комиксы
❒ Кроссворды
❒ Другое: ____________________

8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________

9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________

10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете самыми неудачными

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________

11. Читательский хит-парад

Лучшие игры на PC

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

Лучшие игры на SPS

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

ЧИТАЕМ

журнале по почте (т. к. я не подключен к Интернет)?

Дима Зотов, г. Москва

Можно, но только если это ваш солюшен, т. е. вы написали его сами, а не скачали с BBS или взяли у друзей. И если он достаточно подробный, чтобы заинтересовать читателей «Игромании».

Дорогая «Игромания»!

Так держать! Мне очень нравится ваш журнал за оригинальность. Хочу дать вам совет: выпускайте CD-disk за год с рубрикой «Ломаем». Потому что у меня, как, наверное, и у других, лежит стопка журналов, и найти нужную игру каждый месяц становится всё труднее, а на CD-disk'е все по порядку: написал, что нужен, например, Duke Nukem Forever, и вот он перед вами, изучайте... Пожалуйста, в одном из номеров напишите: что нужно сделать и что знать, чтобы быть программистом, кем я и хочу быть, когда вырасту. И ещё – хотелось бы увидеть на последней странице вашего журнала прайс-лист магазина «Игромания».

Михаил Артамонов, г. Люберцы

Идея с диском по итогам года во многом правильная, и мы надеемся воплотить ее в жизнь. Если только эта самая жизнь позволит нам это сделать.

Программист – довольно тяжелая, часто рутинная, но увлекательная работа. Чтобы заниматься программированием, не обязательно ждать, пока вырастешь, главное – желание и наличие компьютера, на котором можно оттачивать свои навыки. Источники информации – серьезные компьютерные журналы, газеты, книги и, конечно, Интернет. В программировании главное – понимание основ и необходимость постоянно быть в курсе новинок.

Магазин «Игромания» – это самостоятельная фирма, которая не имеет никакого отношения к журналу, за исключением того, что мы тезки и давние партнеры. Мы передадим ваши пожелания руководству магазина, а уж там – как они решат.

Greetings, «Игромания»!

Мне кажется, что низкая стоимость пиратских CD – ещё недостаточная компенсация за их качество: как говорится, «мы не настолько богаты, чтобы покупать дешёвые вещи».

Если обращение «игроман» не всех устраивает, а «геймер» – слишком банально, предлагаю объявить конкурс на лучшее новое обращение (только можно поспорить, что через некоторое количество времени и оно станет слишком затертым).

Когда выйдет полная версия игры Shanghai: Dynasty, где (и за сколько) её можно будет купить?

Если у кого-то вызывает проблемы перевод с английского сообщений в квестах и разнообразной документации в комплекте, их можно решить с помощью элементарнейших представлений об английской грамматике и обыкновенного англо-русского словаря (лично у меня этой проблемы не возникает, хотя я тоже учусь на пять).

A. Sh, г. Москва

Игра Shanghai: Dynasty уже вышла, вы можете попытаться заказать ее через один из магазинов, торгующих играми. В Москве это сделать достаточно просто.

Привет. Пишу вам во второй раз!!! Зовут меня Стас. Недавно увидел у друга «Игроманию» за май, и вот у меня уже три «Игромании» (6–8). Журнал тянет на 10 (по шкале в 10,5). 7 и 8 номера прошли молча, а вот 6...

I. Спасибо за «Вспоминаем» «Space Quest»! (Поклон в пояс.) Спасибо (маленькое) за «Мониторы».

II. Меня добило «Размышляем» (мысля текла по пиратам и качеству). Хочу!!! Хочу высказать «фи».

Так называемое 100 % качество лицензионных продуктов: «Братья Пилоты» – больше половины картинок пришлось проходить по 2 (два!!!) раза (или даже три!!!), т. к., когда Пилотам надо было переходить на следующую картинку, то игра просто зависала (хотя теперь (после пяти раз) прохождение без проблем.

Документация – взять хотя бы Pike.

а) Опечатки и повторы слов.

б) Стандартные ракеты не кончаются. Ха!

ПИСЬМА

в) Написано 486... У меня был 486 (с самой мощной конфигурацией). 3-й, 4-й и 5-й день не шли.

г) Вообще с ракетами не разобраться даже с описанием, т. к. там (в разных частях) противоречивые данные или просто что-то не дописано.

Сельзя (Селезнев Стас), г. Санкт-Петербург

«Братья Пилоты» действительно были лицензионные? Мы впервые слышим такие слова про эту игру – не висла она никогда. В случае любых проблем вы можете, вернее, должны обращаться в центр поддержки игры, и там вам обязательно помогут.

Pike. Да, недостатки бывают и у лицензионных игр, и качество описаний – один из них. Но время идет, и многое меняется в лучшую сторону. Pike уже достаточно старая игра, и она не может рассматриваться как типичный образец современной лицензионной игры.

...Теперь о пиратстве. Не знаю, как в Москве, а вот в Алматы за всю свою жизнь видел два легальных диска. На рынке диски вообще не продают, а в магазине только пиратские. Я хочу оригинальный StarCraft, а его негде достать! И насчёт борьбы с пиратством: у нас сейчас пиратскую видеокассету не достать, и так же не достать легальный диск. Теперь насчёт перевода игр. Я не против перевода, но я против перевода слов и диалогов. Описание – пожалуйста, но согласитесь, «Да, сэр» по-русски звучит менее красиво, чем по-английски.

Владислав Тарасов, г. Алматы

Здравствуйте всеобще-уважаемая и всеми любимая Игромания!

Вот, как всегда, качая v.95 Quake 2, решил написать вам письмецо.

Давнишний «квакер», я решил с опаской посмотреть Unreal Deathmatch, и представляете – я возненавидел Epic Megagames. Такую игру (с Voodoo 2, которую я испытал на себе) так, извините, зас... таким Deathmatchem... это слишком. Ну вот, по поводу 3D-шутеров всё, хотел поделиться мнением. Дальше.

Вот держу в руках «Игроманию» №8 (11), раздел писем. Нашли?! Теперь откройте страницу 128, писал Александр Перов.

Товарищи! Не уподобляйтесь таким субъектам. В России, пока она ещё Россия, каждый уважающий себя ГАМЕР должен, и я повторяю, должен!!! Говорить или хотя бы читать свободно на английском, без словаря!!!

А то я тут купил Unreal на русском, и что бы вы думали?! Нет, не все на английском или русском: ВСЕ НА АНГЛИЙСКОМ РУССКИМ ШРИФТОМ. Ну вроде как Battle.net, только наоборот... С тех пор игры на русском я обхожу стороной. Или мне очень нравится: «Озвучено профессиональными актерами!» ХА! С такой же уверенностью я могу озвучить сам.

Товарищи! Пираты – они и есть пираты! Им наплевать на нас с вами... Им нужно наварить $ и уйти в тень! Если у вас есть возможность, то купите игру на «левом сидюке», если она вам понравится, то немедля купите её на родном. С ним меньше хлопот, да и можно поставить на полку и любоваться, как на диплом по Quake 2. Недавно я тут купил Quake 2 на пиратском CD. Так мне пришлось докупать ещё, т. к. он оказался cutuers, и к тому же без intro, и т. д., и т. п.

Подводя итог, могу лишь добавить, что оспаривать моё мнение может любой фразами типа: «В России будут все покупать левые CD до тех пор, пока зарплата не станет минимум $300, а пока...» Но вдуматься в мои слова сможет только тот, кто относится к части общества «Unlamer».

UnReal, г. Москва

В рубрике «Вооружаемся» (стр. 101) заметил на полях эмблемки, в частности, цифру 5 и подпись «My Computer», потом значок Network Neighborhood и открытую зону перехода вместе с вортекс-генераторами «Recycle Bin» – имеют ли они отношение непосредственно к сериалу, или это всего лишь дизайн страницы?

Вячеслав Б. (Кош), г. Москва

Эта картинка на полях – скрин рабочего стола с компьютера главного редактора. У него установлена одна из тем, которые были на нашем диске к августовскому номеру. При загрузке Windows 95 его компьютер произносит «Greetings! This is captain John Sheridan. Welcome to Babylon 5»

В анкете есть строчка «Информация о себе». А что в ней писать?

В одном номере был конкурс по игре UFO's, я написал, а правильных ответов в следующем номере не нашел. Почему?

Можно ли читателям присылать анекдоты и шутки в рубрику «Смеемся»?

Можете подробно написать про адреса групп «Сплин», «Мумий-Тролль» и т. п. на Интернет? Расскажите фанатам, у которых нет Интернет, что там написано.

Обязательно ли знание английского, чтобы стать вашим автором?

Можно ли писать в рубрику «Сочиняем»?

Игорь Кравченко, г. Москва

Пишите то, что считаете необходимым. Анкеты нужны нам, чтобы лучше понять, кто наш читатель и что ему интересно, чтобы сделать наш журнал лучше.

Итоги конкурса по UFO's будут подведены в следующем номере. Это связано с тем, что почта ходит не очень хорошо, и большая часть писем запаздывает.

Шутки присылайте, обязательно присылайте, но только свежие и оригинальные.

В Интернет можно найти как официальные, так и неофициальные странички очень многих групп и исполнителей. У группы «Сплин» официальная страничка имеет адрес www.splean.ru. Официальную страничку группы «Мумий-Тролль» мы не нашли, зато обнаружили три неофициальных: fant-a.fareast.ru/mt/, kulichki.rambler.ru/mtroll, people.weekend.ru/andreyk/. На этих страничках есть новости из жизни групп, информация о концертах, альбомах, тексты песен с аккордами, сами песни в формате RealAudio, которые можно послушать, находясь в Интернет. Кроме того, есть фотоальбомы, истории создания групп и т. п.

СЕКРЕТЫ К ИГРАМ

Денис Чекалов в своей статье об игре Wet написал, что иногда над городом летает Нечто и его можно сбить. Также он пишет, что сбив один раз Нечто, можно больше этого не делать. Так вот, я установил, что за четыре сбитых Нечто дают $500. Согласитесь, это совсем неплохо.

Skaarj, г. Москва

ВОПРОСЫ ПО «ЖЕЛЕЗУ»

Какая наилучшая звуковая плата на сегодняшний день (какую стоит купить)???

Дима Щекин и Дима Сарбеев, г. Истра Московской области

Все зависит от предназначения – для создания музыки существуют специализированные платы, стоящие довольно дорого и не слишком пригодные для озвучивания игр. Для них производятся недорогие и высококачественные платы. Одна из лучших звуковых плат этого уровня на сегодня – Turtle Beach Montego A3D Xstream стоимостью около ста долларов и более дорогая плата от Creative Labs – Sound Blaster Live!. Ее цена – около 200 долл. Намечена к выпуску ее дешевая версия Sound Blaster Live! Value, без некоторых излишеств типа цифрового выхода, не слишком необходимого простому игроману. Покупая хорошую звуковую плату, не забудьте о качественных колонках. Очень хорошо, если у вас есть музыкальный центр. Компьютерные колонки стоимостью менее 80–100 долларов не дают достойной передачи звука даже в играх.

Компьютер у меня P100 с 8 Мб оперативной памяти. Прошу вас написать, где и как можно поменять процессор на 166 с MMX и сколько это будет стоить?

Вадим Седов, г. Москва

Процедура замены процессора не слишком сложна, но если опыта у вас нет,

лучше обратиться в одну из множества московских фирм, занимающихся модернизацией. Там смогут заменить процессор с гарантией, приняв старый в зачет стоимости.

Как определить, что у тебя за компьютер?

Я что-то стерла, и теперь ни одна игра не грузится (ошибка при запуске программы, проверьте ddraw.ddw). А где он? И как его содержимое проверить?

Просьба: сделайте рубрику для новичков.

Маша, г. Москва

Включив компьютер, внимательно наблюдайте за процессом загрузки. Через несколько секунд на экране появится табличка, где довольно подробно описана физическая конфигурация вашего компьютера. Нажмите клавишу Pause и изучите эту табличку.

Файлы с таким именем относятся к DirectX. Переустановите его.

Просьбу рассматриваем :-).

Расскажите немного о новой Intel'овской технологии Celeron.

Klim, г. С.-Петербург

Постараемся.

Прошу объективно рассказать о Windows 98 со всеми ее плюсами и минусами.

Дмитрий Усольцев, г. Москва

Посмотрите, какая у вас версия Windows: Пуск|Настройка|Панель управления|Система|Общие. В Windows 95 OSR2 это 4.00.950B. В Windows 98 – 4.1. Таким образом, Windows 98 – лишь несколько улучшенная Windows 95. В нее вошли все возможности Windows 95 OSR2, некоторые дополнительные полезные возможности и некоторые – на любителя. Если у вас достаточно современная мощная машина (хотя бы средний Pentium II), способная компенсировать некоторое снижение производительности по сравнению с Windows 95, дождитесь выхода хотя бы первого обновления Windows 98 и установите новую систему.

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Пишите все кому не лень – отвечу 100 %. Мой друг Алексей прошел массу игр на SPS, а я прошёл массу игр на PC. Где застряли, пишите, поможем.

Г. Алматы, ул. Джамбула, дом 117, кв. 59. Тарасову Владиславу.

***

117463, г. Москва, ул. Голубинская, дом 25/2, кв. 293. Зотову Дмитрию.

***

Пишите кому не лень.

620142, г. Екатеринбург, ул. Белинского, д. 135, кв. 55. Шуплецову Кириллу.

***

Если нужен совет – пишите, если просто нечего делать – пишите, если просто ищете друга – пишите.

129343, г. Москва, ул. Амундсена, д.12, кв. 80. Седову Вадиму.

***

Хотел бы переписываться со всеми, кто умеет писать. Мне 15 лет, живу в Питере, учусь в 11-ом классе, люблю стратегии (real time), журнал «Игроманию» и всякие боевые гоночки в стиле Twisted Metal 2. Играю на PC.

196084, г. С-Петербург, Московский проспект, дом 79, кв. 23.

Корсуновскому Сергею (Klim).

***

Все, у кого есть PC (и не только те), пишите.

198215, г. Санкт-Петербург, пр. Народного Ополчения, д. 73, кв. 64. Серову Саше.

тел. (812) 255-10-94.

***

Мне бы очень хотелось переписываться с игроманами из других городов. О себе: 15 лет, увлекаюсь играми типа RTS и RPG, но не брезгаю и другими жанрами. Игроманы и игроманки! Давайте переписываться, обмениваться мнениями об играх, паролями и секретами! Пишите по адресу: Кемеровская обл., г. Березовский, пр. Ленина, д. 28 А, кв. 10, Киблеру Александру.

***

Я бы хотел переписываться с любителями компьютерных и видеоигр вне зависимости от пола. Мне 16 лет, люблю гонки, приключения, стратегии, а также файтинги (в стиле MKT, MK4, Tekken 2) и 3D-Action (Quake 1-2, Duke Nukem 3D, Tomb Raider). Мой адрес:

141216, Московская обл., Пушкинский район, д. Костино, д. 6, кв. 31. Дёмину Сергею (Dungeon of the Darkness). Буду рад письмам игроманов.

***

Мечтаю иметь друзей по переписке независимо от пола и возраста. Пишите по адресу:

140007, Московская область, г. Люберцы, ул. Л. Толстого, д. 2, кв. 104, Кулакову Никите.

***

Парни и девчонки (особенно девушки)!

Те из Вас, кто любит играть в игры по модему («Heroes of Might and Magic 2», «Аллоды» и т. д.) предлагаю сразиться! Мой адрес: 123592, г. Москва, а/я 52, Сергею С. Тел. 499-23-01. Звонить можно только вечером с 20 до 23 часов (по телефону можем также пообщаться по поводу разных игр: прохождение, обсуждение игр – что нравится в игре, а что нет и т. п.).

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ ФАНАТОВ «ВАВИЛОНА-5»

Очень прошу всех вавилономанов – напишите хоть кто-нибудь! Помираю от нехватки информации о «Babylon 5». Будут ли ещё показывать сериал? Очень хочу войти в клуб. Что для этого нужно?

Мне 19 лет, я студент – будущий экономист. Пишите!

356600, Ставропольский край, г. Ипатово, ул. Вокзальная, д. 113. Латышеву Дмитрию.

***

Поклонники «Вавилона», пишите по адресу: 117296, Москва, Ленинский пр., 62, кв. 484, Ангелу Свету (то есть Евгению Морковину).

***

Мне 16 лет, учусь в 11-ом классе. Люблю рисовать комиксы (в частности, о самом «Вавилоне-5» и на космические темы), нравятся фантастические фильмы и книги. Люблю играть в компьютерные игры. Тут мне нравятся космические симуляторы, стрелялки типа Quake 2, Wing Commander: Prophency. Пусть новые друзья пишут мне, Кошу:

115612, г. Москва, ул. Братеевская, дом. 21, корп. 1, кв. 65, Бабаевскому Вячеславу (с пометкой – Кошу).

***

Я люблю «Вавилон-5», вы тоже – но разве мы друзья? Это неправильно, мы должны быть друзьями, но как это сделать?!

Пусть те обездоленные обитатели нижних уровней информации, что пробавляются заметками в тележурналах и случайными обрывками новостей в других источниках, пишут по адресу:

123060, г. Москва, ул. Маршала Рыбалко, д. 18, кор. 3, кв. 29, Трефиловой Елене Александровне.

Мы хотя бы узнаем друг о друге и сможем общаться.

***

Хотелось бы переписываться с собратьями, зараженными этой неизлечимой болезнью – вавилономанией, чтобы не чувствовать себя одинокой во мраке космоса...

Нарны, отзовитесь! Помимо нарнов я обожаю все остальные расы, даже центавриан...

140008, г. Москва, пос. Некрасовка, ул. 1-я Вольская, д.15, корп. 2, кв. 12, Ha'-Tot.

***

Жду вестей от игроманов & фанов «B-5». Для писем: 620085, г. Екатеринбург, ул. 8-го Марта, д. 185/4, кв. 34. Андрей (Kosh)

■